スクウェア公式

サガ SaGa Frontier II フロンティア2

最速攻略本 for beginners by DigiCube

SaGa FRONTIER II サガ フロンティア 2

PlayStation®

SQUARESOFT

CONTENTS CHECK!

戦闘システム	★★★★☆
シナリオ攻略	★★★☆☆
ストーリー設定	★★★★☆
歴史堪能度	★★★★★

●ギュスターヴ編の中盤＆ウィル・ナイツ編の序盤までをマップで攻略。
●術世界の成り立ちを設定と共に解析。●歴史を築いた英雄たちの素顔。
●戦闘システムの詳細をじっくり解説。●連携システムの全貌を大研究！
●複雑な国家間の情勢をシナリオごとに徹底研究！●ポケステ情報あり。

PocketStation™

SQUARESOFT

サガ フロンティア2｜最速攻略本 for beginners

DigiCube

Visual Produce : Masakazu Kakinuki,Motoyuki Aoki(DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Material Photography : Hiroshi Shibaizumi, Shouji Otake(Hand Made)
Special Thanks : Ayako Ohtani

スクウェア公式

SaGa Frontier II
サガ フロンティア2
最速攻略本 for beginners

PocketStation™

PlayStation®

SQUARESOFT

サガ フロンティア2 | 最速攻略本 for beginners

DigiCube

サガフロンティア2

最速攻略本

CONTENTS

■キャラクター紹介

同じ世界に生まれ同じ時代を生き抜いた２人の男 …… 4
ギュスターヴ13世 …… 6
ギュスターヴ12世／ソフィー …… 8
フィリップ／マリー …… 9
ケルヴィン／フリン／レスリー／ヤーデ伯トマス
ネーベルスタン／ムートン …… 10
シルマール／オート侯カンタール …… 11
ウィリアム・ナイツ …… 12
ニーナ・コクラン／コーデリア／ナルセス／タイラー
アレクセイ・ゼルゲン …… 13

■サガ フロンティア２の世界

天地鳴動の時代 …… 14
歴史の舞台となる世界──サンダイル鳥瞰 …… 16
100年に渡る戦乱期──ギュスターヴ戦争 …… 18
文明社会を構築──「術」の概要 …… 20

■システム解析

Systems analysis－規則の分析－ …… 22
基本システム …… 24
戦闘システム（基礎編） …… 32

技と術

技を使う …… 42
術を使う …… 43
序盤から見られる技は？ …… 44
術を自在にあやつる …… 46

チームバトル

チームバトルとはなんだろう …… 50
エリア攻撃を考える …… 52
チームバトルの連携 …… 52
ロールの選択を極める …… 54
連携を狙ってみる …… 56
２人までの戦術 …… 58
多人数戦の戦術 …… 60

デュエル

ハイリスク・ハイリターンなバトル …… 62
キャラクター選択の有利不利 …… 64
デュエルの戦闘システム …… 66
連携から「技」を編み出す法則 …… 68
術を合成するための法則 …… 69
デュエルで戦うための基本戦術 …… 70

交渉

命を守る知恵 …… 72

コンバット

コンバットの発生 …… 74
コンバットの基礎知識 …… 76
コンバットでの基本戦術 …… 78
ポケステで遊べ!! …… 80

シナリオ攻略

Pursit of truth —真相追求— …… 82
ギュスターヴ編／ウィル・ナイツ編の概要 …… 84

ギュスターヴ編

ギュスターヴ誕生 …… 87
ギュスターヴ追放 …… 88
故郷を離れて …… 89
ギュスターヴ12才 …… 90
ギュスターヴと鍛冶屋 …… 91
ギュスターヴ15才 …… 92
再会 …… 97
病床の母 …… 98
ワイド奪取 …… 100
Intermissionーギュスターヴとウィル・ナイツの20年 …… 104
父の急逝 …… 105
上陸 …… 107
バケットヒルの戦い …… 108
兄弟再会 …… 111
ハン・ノヴァ建設 …… 112
ファイアブランドの悲劇 …… 113
ギュスターヴ没後の歴史 …… 114

ウィル・ナイツ編

ウィルの旅立ち …… 121
大砂漠のメガリス …… 128
潜入！アレクセイ一味 …… 134
対決！アレクセイ …… 143
そして歴史の糸は紡がれ続ける …… 148

架空対談「オレたちはこうして歴史を創った」 …… 149

CONTENTS CHECK!

戦闘システム	★★★★☆
シナリオ攻略	★★★☆☆
ストーリー設定	★★★★☆
歴史堪能度	★★★★★

表紙カバー

※本書は内容や記事の充実度を左のようなマークで表しています。★はその度合いを示します。

CONTENTS CHECK! の見方

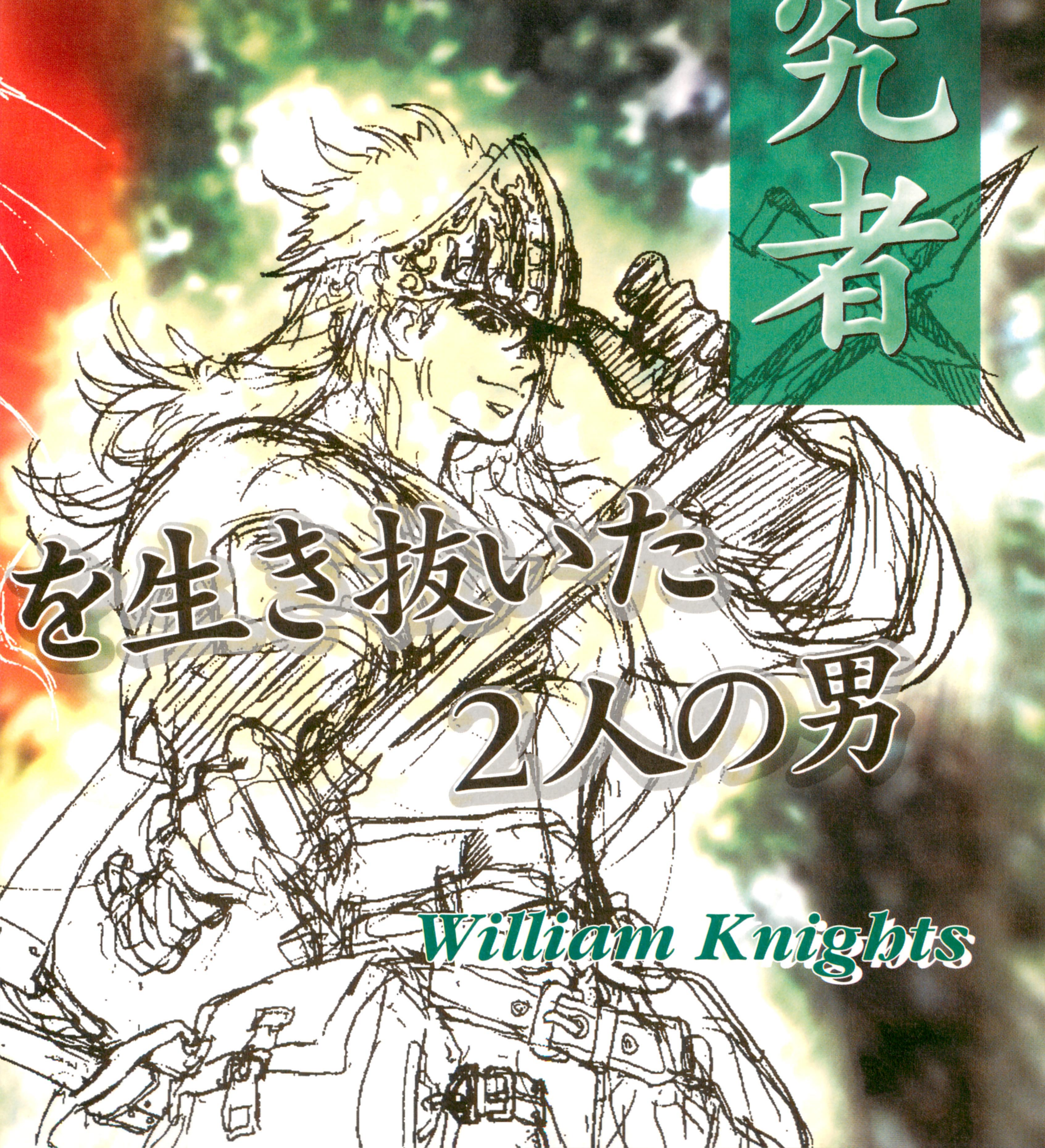
●戦闘システム――――多岐に渡る戦闘システムをどれくらい覚えられるか？
●シナリオ攻略――――プレイを円滑に進めるための攻略が徹底しているか？
●ストーリー設定――――ゲームにない隠れた設定がどのくらい載っているか？
●歴史堪能度――――この世界（サガ）の歴史にどれだけ興味を抱けるか？

Gustav the steel XIII

同じ世界に生まれ
同じ時代

覇王

時を同じくして生まれた２人の男がいた。
異端の兵を率いて世界に君臨した
“鋼鉄の覇者”ギュスターヴ。
そして、正史に残る彼の物語の裏には
異形の“力”を追い、世界を踏破した男
ウィル・ナイツの冒険譚があった。



2人の主人公によるシナリオ展開

『サガ フロンティア２』のストーリーは、大きくギュスターヴ編とウィル・ナイツ編に分かれている。ギュスターヴ編は世界の動乱を描いた歴史そのものであり、破滅的な力を持った謎の物体に導かれていくウィル編は、いわば歴史の裏の物語。同じ時の流れの中で、世代を越えて受け継がれる壮大な二筋のドラマ。それは時代や場所で交差しながら、１つの大きな“歴史”を紡ぎ出していく。

探究者

を生き抜いた
2人の男

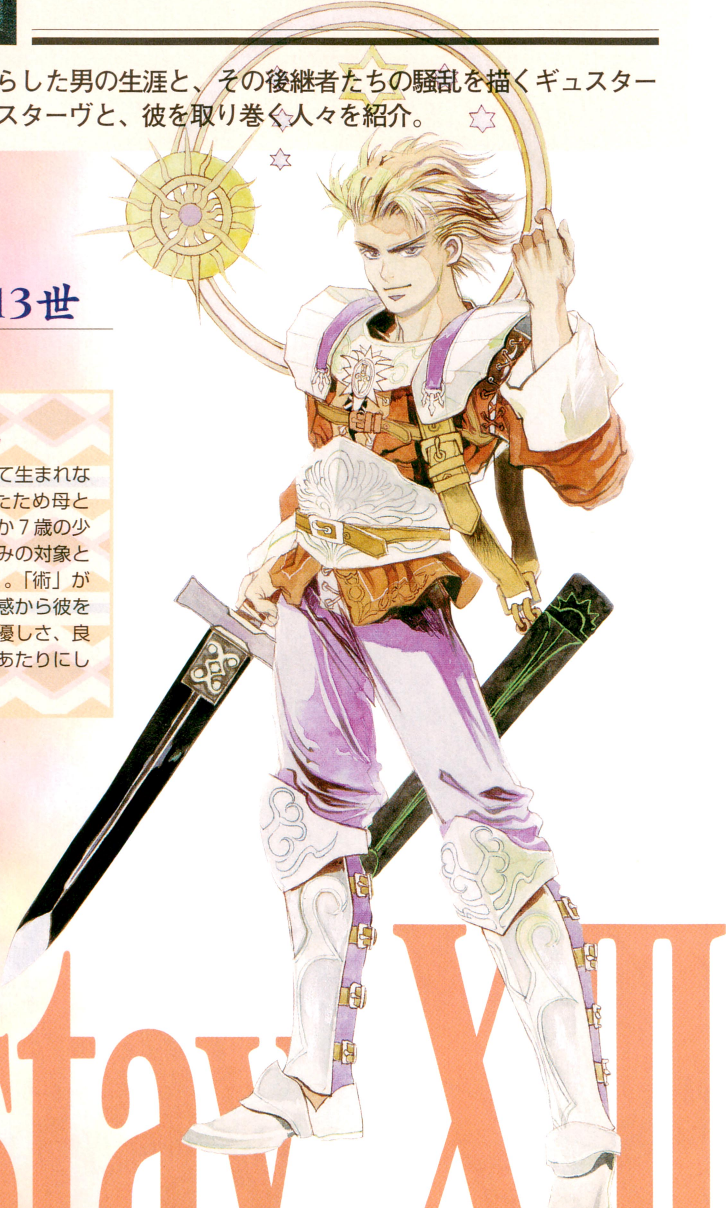
William Knights

The
Leading
Characters

主要人物紹介

ギュスターヴ編

世界に動乱と変革をもたらした男の生涯と、その後継者たちの騒乱を描くギュスターヴ編。主人公であるギュスターヴと、彼を取り巻く人々を紹介。



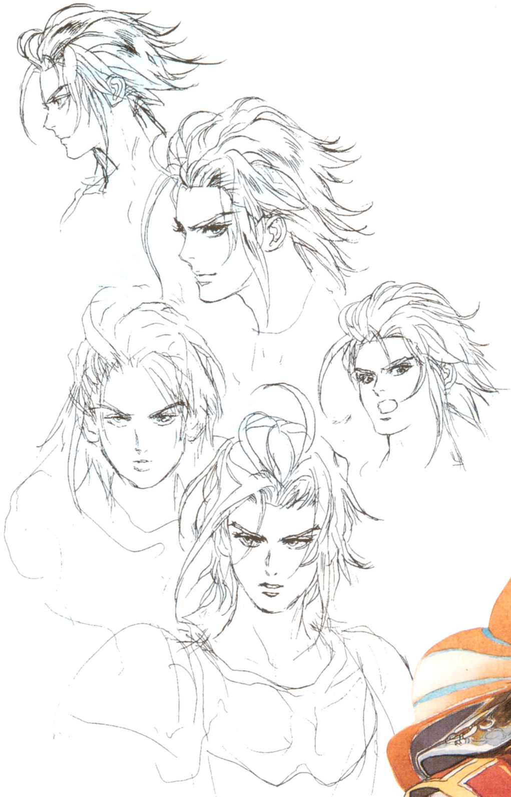
ギュスターヴ 13世

Gustav XIII

不遇の少年時代

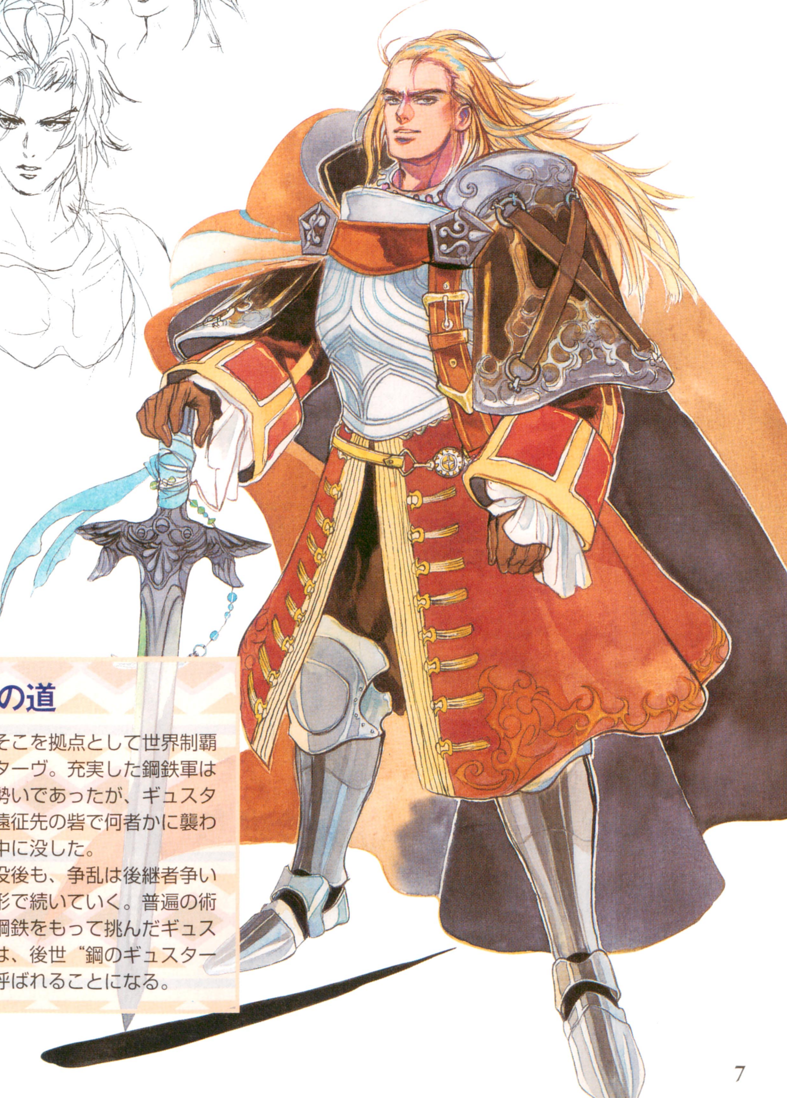
フィニー王家の第一王子として生まれながら、「術」の力を持たなかったため母とともに王国を追放される。わずか７歳の少年は、亡命先の異文化国でも蔑みの対象となり、徐々に心を荒ませていく。「術」が使えない…人と違うという劣等感から彼を救ったのは、母の厳しい叱責と優しさ、良き友人たち、そして初めて目のあたりにした鍛冶技術であった。

Gustav XIII



一躍、時代の寵児に

15歳となったギュスターヴは、初めて鉄の剣を持って戦った。術の力を妨げるものとして敬遠されている金属を、敢えて自らの“武器”としたのだ。その5年後、母の死を経て、ギュスターヴはついに自分の領地を手にする。そこで鍛治技術の発展に力を注ぎ、新たな金属製武装軍「鋼鉄兵」を編成。ここから、世界を動乱の渦に巻き込むギュスターヴの躍進が始まる。



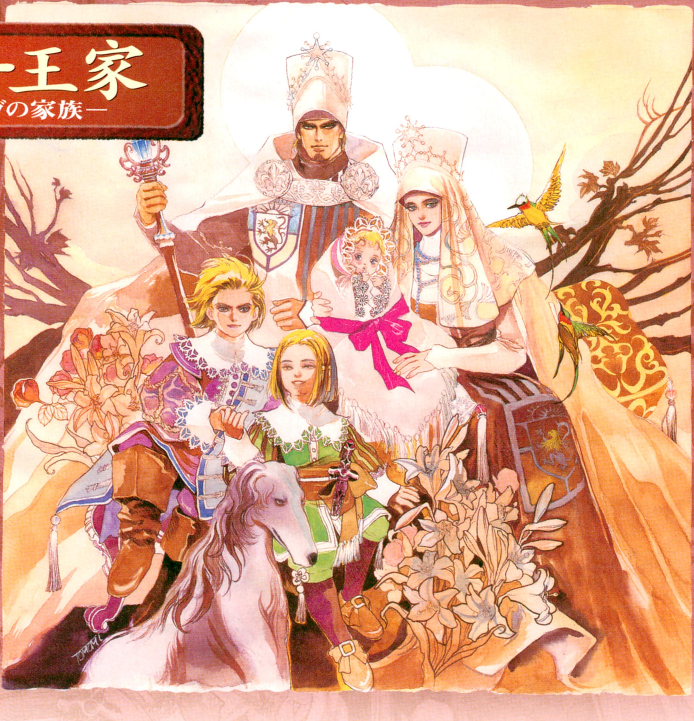
世界統一の道

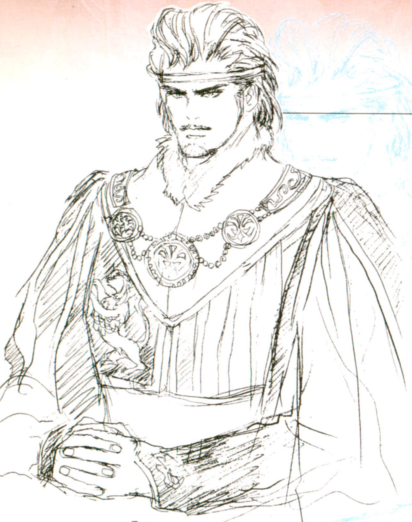
新たな城を築き、そこを拠点として世界制覇に乗り出したギュスターヴ。充実した鋼鉄軍は止まることを知らぬ勢いであったが、ギュスターヴは遠征先の砦で何者かに襲われ、陣中に没した。

彼の没後も、争乱は後継者争いという形で続いていく。普遍の術社会に鋼鉄をもって挑んだギュスターヴは、後世“鋼のギュスターヴ”と呼ばれることになる。

フィニー王家
—ギュスターヴの家族—

東大陸北部メルシュマン地方を統治するフィニー王家。ギュスターヴが追放される前に、彼の弟妹が生まれている。右は王宮に飾られている王家の肖像画。





野望を抱くフィニー国王
ギュスターヴ12世

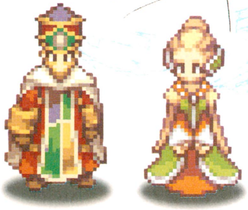
Gustav XII

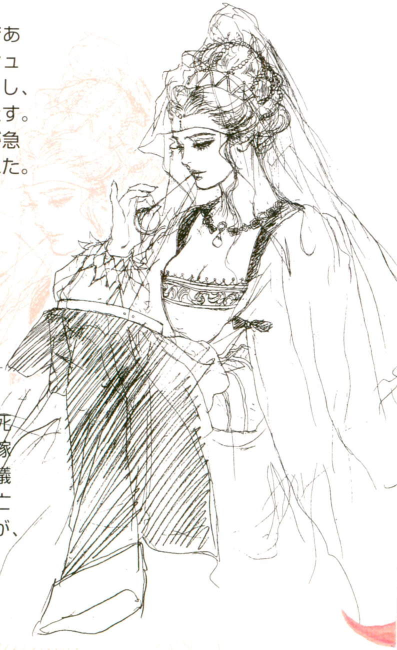
優れた政略家であり、軍人であったギュスターヴの父。メルシュマンを分割統治する諸侯を下し、フィニー王国による統一を果たす。さらに南方への進出を目論むが急死。暗殺などの噂もささやかれた。

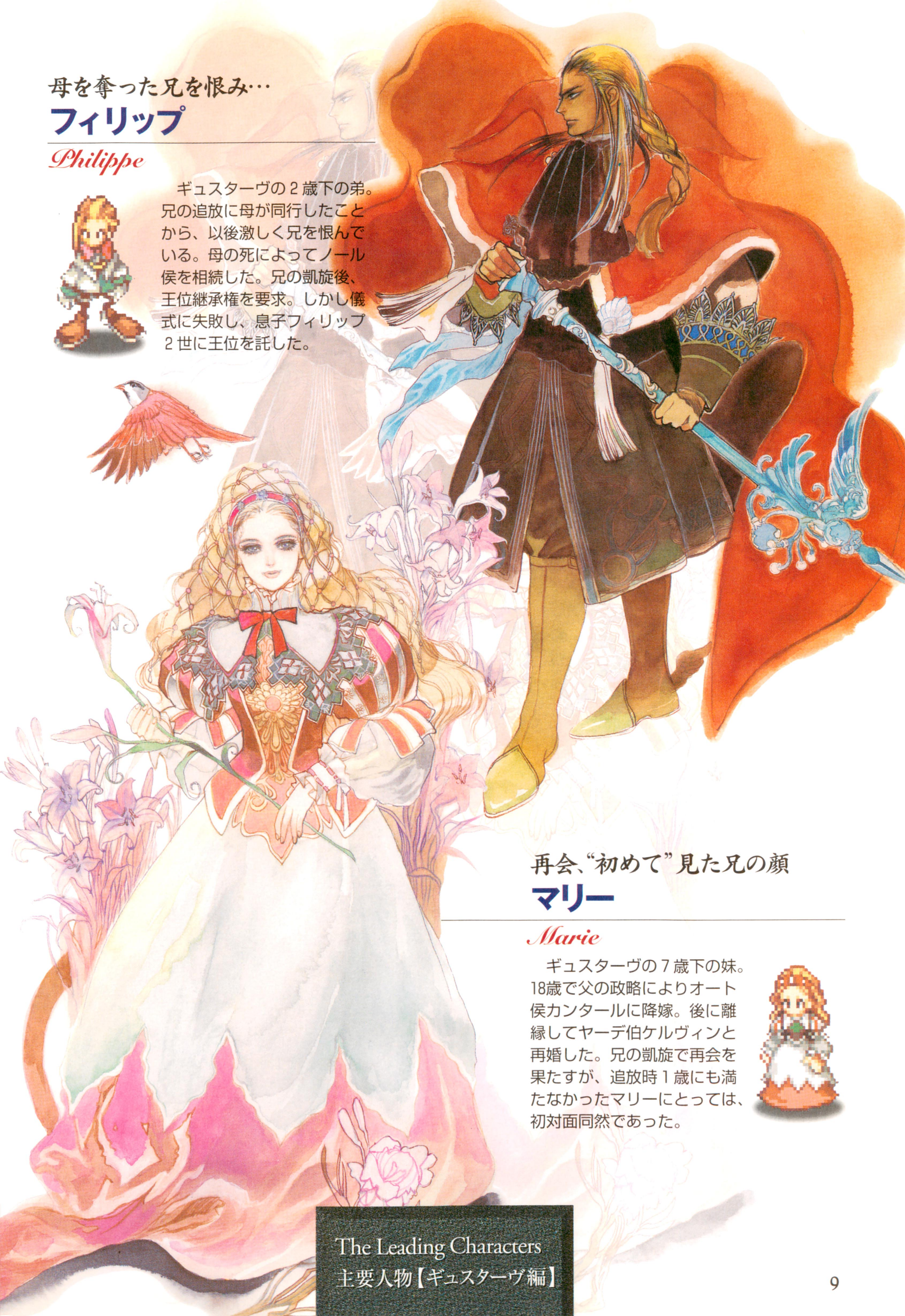
優しくも厳格な母
ソフィー

Sophie

ノール侯の娘であり、侯の戦死後、同盟国であったフィニーに嫁いだ。ギュスターヴの追放に抗議の意を込めて自ら王宮を退去。亡命先でギュスターヴと暮らすが、追放から12年後に病没した。







母を奪った兄を恨み…

フィリップ

Philippe

ギュスターヴの２歳下の弟。兄の追放に母が同行したことから、以後激しく兄を恨んでいる。母の死によってノール侯を相続した。兄の凱旋後、王位継承権を要求。しかし儀式に失敗し、息子フィリップ２世に王位を託した。

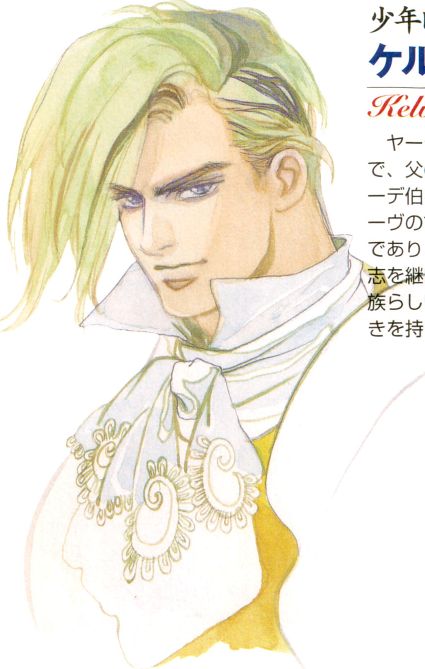
再会、“初めて”見た兄の顔

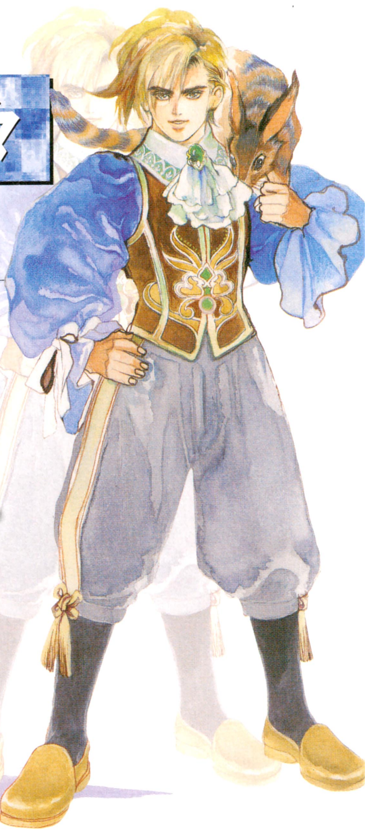
マリー

Marie

ギュスターヴの７歳下の妹。18歳で父の政略によりオート侯カンタールに降嫁。後に離縁してヤーデ伯ケルヴィンと再婚した。兄の凱旋で再会を果たすが、追放時１歳にも満たなかったマリーにとっては、初対面同然であった。

ギュスターヴを支えた人々

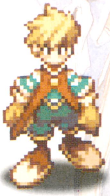




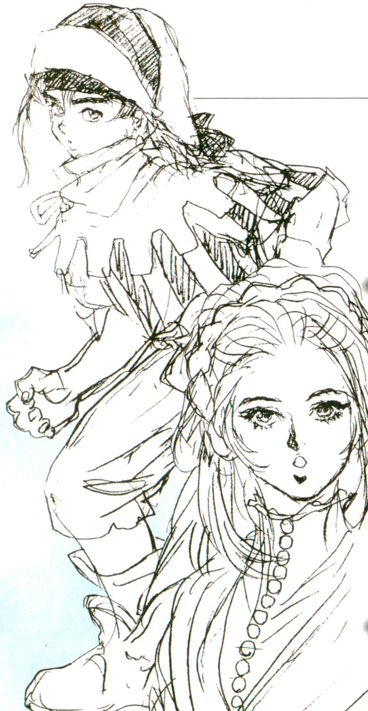
少年時代からの親友

ケルヴィン

Kelvin



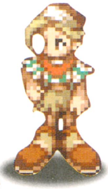
ヤーデ伯トマス卿の息子で、父の引退にともないヤーデ伯を継いだ。ギュスターヴの亡命時代からの親友であり、彼亡き後もその遺志を継いで帝国を護る。貴族らしい、優雅さや落ち着きを持っている。



僕も術が使えないから…

フリン

Flin

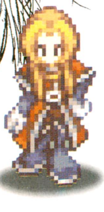


生まれつき術の力が弱くいじめられる。ギュスターヴと出会い、乱暴に耐えながらも彼を慕い続けた。帝国時代は諜報活動に活躍。

いつしか彼に惹かれて

レスリー

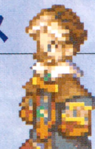
Leslie



グリューゲルの豪商ベーリング家の娘。少年期のギュスターヴに影響を与えた少女。ヤーデで再会の後、彼に随行して各地を巡った。

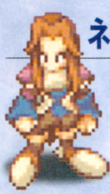
ギュスターヴ勢力の功臣

ヤーデ伯トマス



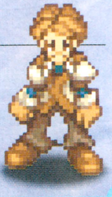
ナの属国ヤーデ領主。ギュスターヴの後見人として、彼の雄飛に惜しみない援助を与えた。ケルヴィンの父。

ネーベルスタン将軍

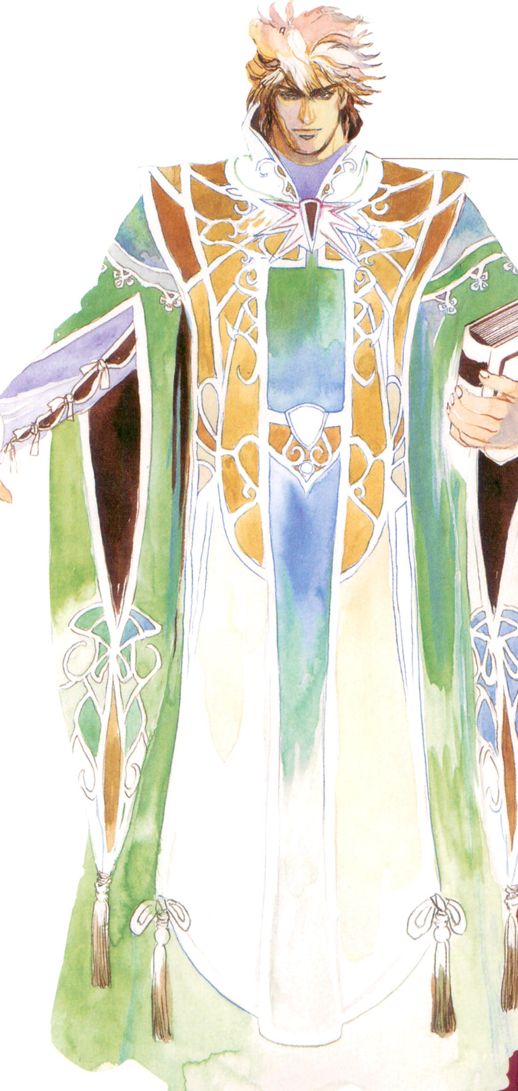


ワイド領の将軍で、世に聞えた優れた軍人。ワイド陥落後ギュスターヴの幕下に入り、多くの戦いに勝利した。

ムートン卿



経営面でワイドを支えた行政家。ギュスターヴの幕下でも手腕を振るい、帝国の支柱となった。

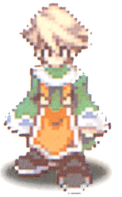


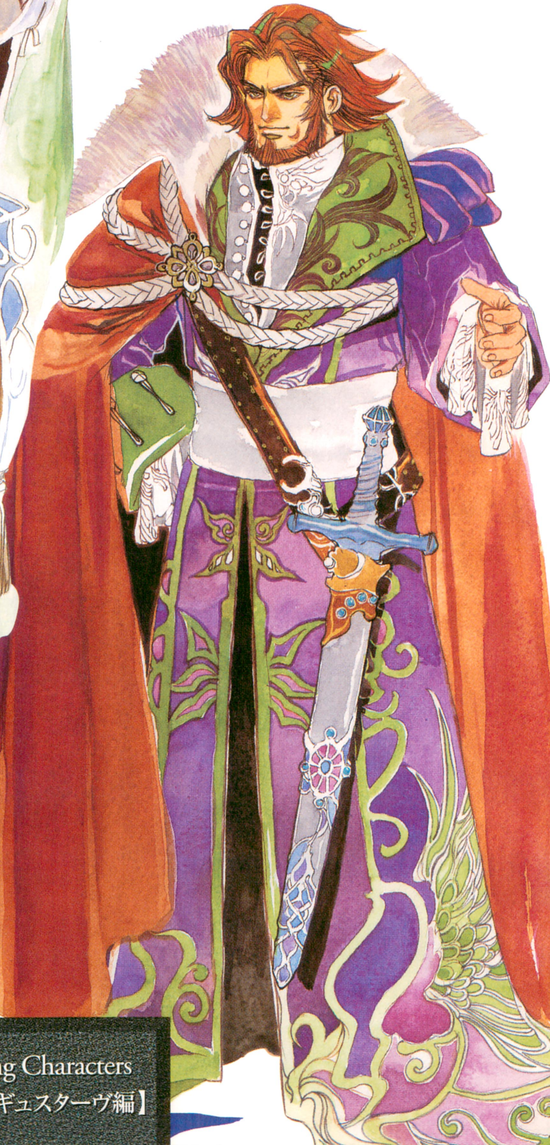
少年期のギュスターヴを導いた師

シルマール

Cielmer

高名なルナストル師の元で術を学び、早くから術の指導者として名を馳せる。24歳でフィニー王宮に招かれ数年間滞在。追放されたギュスターヴ母子を南大陸へと導き、その後も関係を保ち続けた。



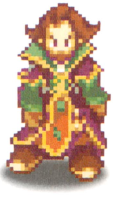


謀略で世界を握った奸雄

オート侯カンタール

Cantal

オート侯であった父がフィニー王に敗れたことで、当時16歳で侯領を相続。政略結婚でマリーを迎えた。優れた政略家、陰謀家であり、ギュスターヴ没後に、ケルヴィンを退けて覇権を手にした。



The Leading Characters

主要人物紹介

ウィル・ナイツ編

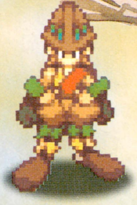
持つ者の運命を狂わせる不気味なクヴェル「エッグ」。両親の死に始まり、エッグの謎を追うウィル編では、数多くのパーティ・メンバーが登場する。

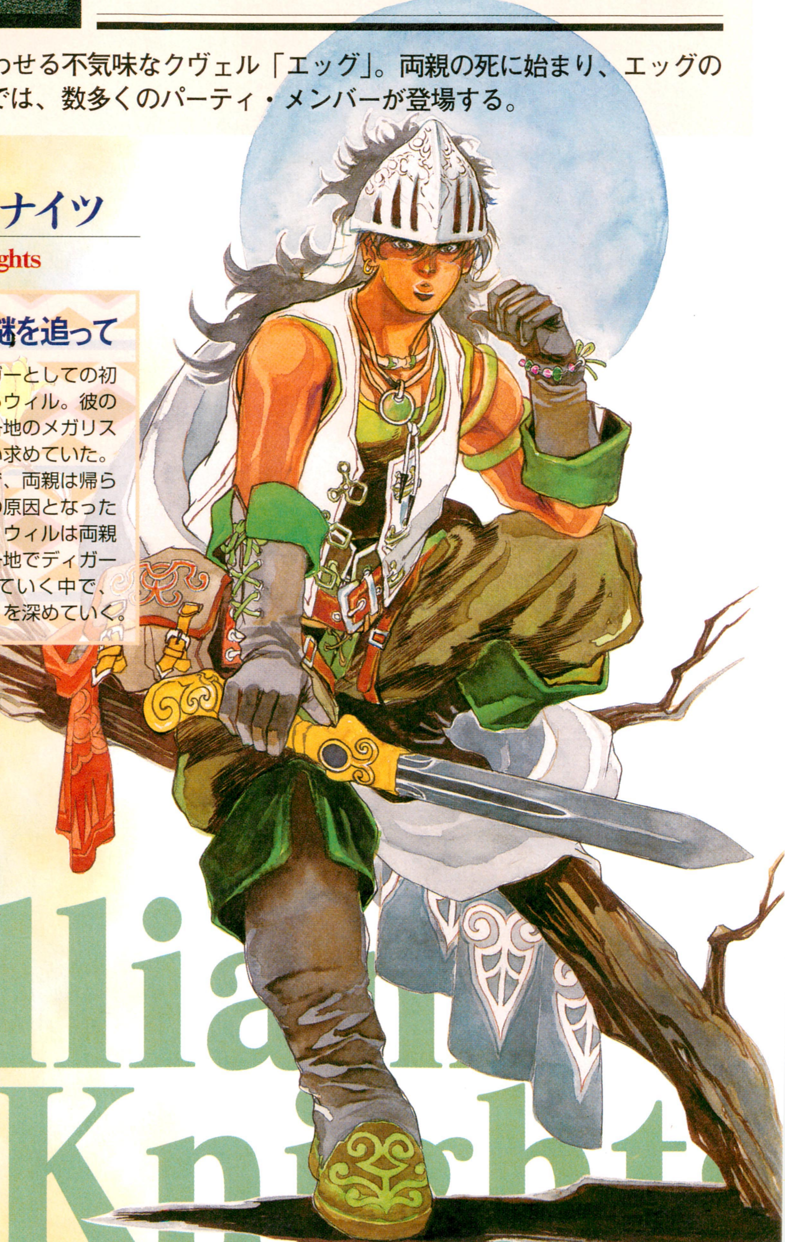
ウィリアム・ナイツ

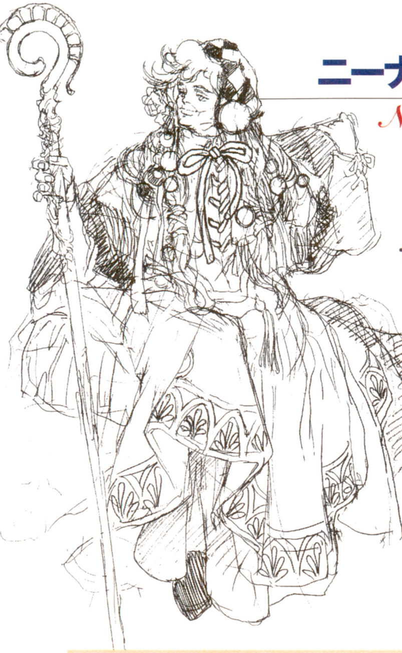
William Knights

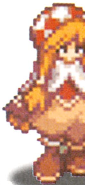
父母の死の謎を追って

15歳となって、ディガーとしての初めての探索行に出かけるウィル。彼の父もディガーとして、各地のメガリスやクヴェルの伝説を追い求めていた。しかし、ある事件が元で、両親は帰らぬ人となる。その事件の原因となったのが「エッグ」であり、ウィルは両親の死の謎を追い、また各地でディガーとしての仕事をこなしていく中で、徐々にエッグとの関わりを深めていく。







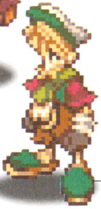


ニーナ・コクラン

Nina Cochran

ウィルを育てた叔母夫婦

幼い頃、両親を失ったウィルを引き取り、育ててきた叔父母夫婦。特に叔母のニーナはかなり高度な術の使い手であり、その力は齢を重ねた今でも衰えていない。彼女らはウィルが独り立ち出来るようになるまで、両親の死に関する秘密を伏せてきたが、ウィルが事件の張本人アレクセイの居所を突き止め、真相を探ろうとしたため、ニーナはウィルに同行する。

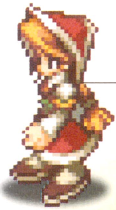


ポール・コクラン

Paul Cochran

ウィルを助ける仲間達

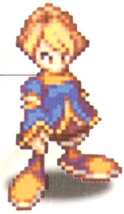
ダンジョン探索が中心となるウィル編では、多くのパーティ・メンバーが現れる。ここでは、最初の探索行である“ハンの遺跡”で仲間になるヴィジランツたちを紹介しよう。３人とも武技・術に優れた能力の持ち主で、まだ駆け出しのウィルを助けてくれる心強い仲間たちだ。特にギュスターヴ編ではほとんど登場しない女性のパーティ・キャラクタ“コーデリア”は、かなり貴重な（？）存在だ。



コーデリア

Cordelia

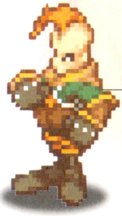
槍、弓を得意とする若手ヴィジランツ。ウィルに…!?



ナルセス

Narses

弓、術を得意とするベテラン。ウィルの良き相談役。



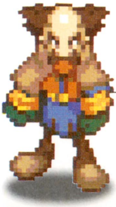
タイラー

Tylor

斧を得意とする肉体派戦士。恐面だが根は優しい。

謎のクヴェル「エッグ」を持つ男

ウィル編の核となるクヴェル「エッグ」。現在はエッグ発見のメンバーであったゼルゲン３兄弟の長兄アレクセイが所持している。果たして彼の目的は？　そして両親の死との関係は？



アレクセイ・ゼルゲン

Aleksei Sergen

粗暴な振る舞いで嫌われている、ディガー集団の頭領。

「ディガー」に関する用語

●ディガー	主にクヴェルを発掘することを生業としている人々。アニマに対する感覚が優れている。南大陸では少々嫌われている。
●ヴィジランツ	ディガーのボディガードとして探索に加わり、報酬を得る戦士。徒党を組んでいるものもいるが、基本的には単独契約。
●クヴェル	人類に「術」をもたらした太古の遺物。武具や道具の形状をしているが、用途不明の物も。高値で売れることが多い。
●メガリス	未解明の遺跡。中に珍しいクヴェルが眠っていることが多い。各地で伝説として、その存在が示される。

世界

二大大国による
両大陸支配の様相

天地鳴

戦乱

覇王の出現と
群雄割拠の変遷

謎の物質「クヴェル」がもたらした
「アニマ」と「ツール」の繁栄

術
動の時代—

術による社会構築と変革

ゲームの舞台となる世界では、術の理論体系が一般常識として浸透しており、術を使える者と使えない者は、大きな意識で隔てられている。この術社会に変革をもたらしたのが、術不能者であるギュスターヴだった。ここでは物語の地盤となる、世界の姿・戦乱の大要・術の基本システムを解説していく。

世界

歴史の舞台とな

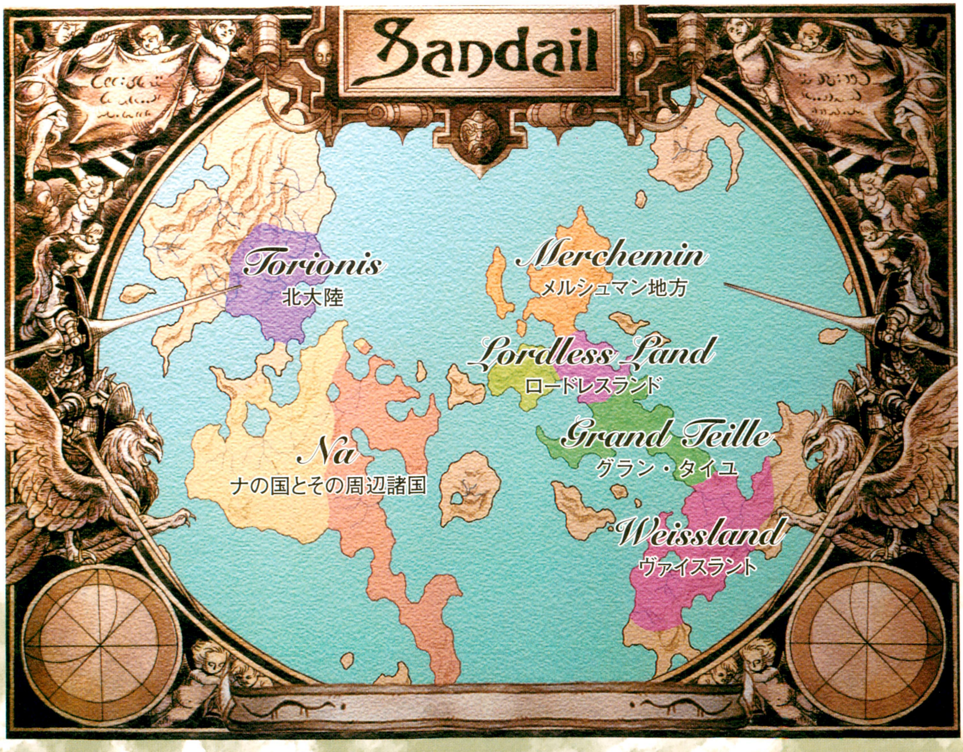
舞台となる世界の名は「サンダイル」という。東・北・南の3大陸があり、東・南大陸に王朝が存在する。ここでは、ゲーム中では判然としない地理面の解説をしよう。

世界の気候風土と歴史概要

【東大陸】全体的に雨量が多く、森林が発達している。地形が複雑で山岳地帯が多い。南方は寒冷地で「術」の発祥地といわれている。南方からもたらされた「術」により、かつてハン帝国が繁栄を極めていた。各地にその遺跡が残っている。

【南大陸】東海岸沿いには大きな平原と河川があり土地も肥えているが、大陸中央部はほとんどが砂漠地帯。「ナ」という王国と、周辺の属国によって統治されている。南方はやはり寒冷地で、無人地帯。

【北大陸】山岳部は深い森林に覆われ、東海岸沿いのわずかな平野に人が暮らしている。大陸の大部分が未踏の地。


Sandail
Torionis
北大陸
Merchemin
メルシュマン地方
Lordless Land
ロードレスランド
Na
ナの国とその周辺諸国
Grand Teille
グラン・タイユ
Weissland
ヴァイスラント

る世界—サンダイル鳥瞰

メルシュマン地方の統治図

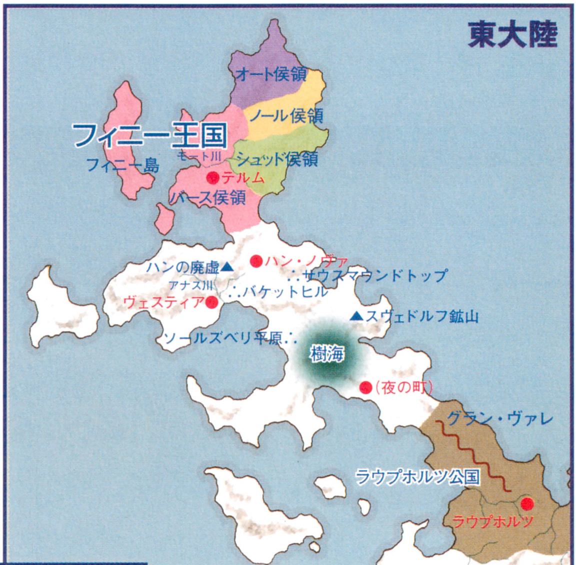
古代帝国の滅亡により多くの小国が淘汰され、４つの侯国による分割統治に落ち着いた。フィニー王朝成立後、バースとノールが結び、他の２侯国と争う。特にソフィー王妃時代の両国の結び付きは強固であった。

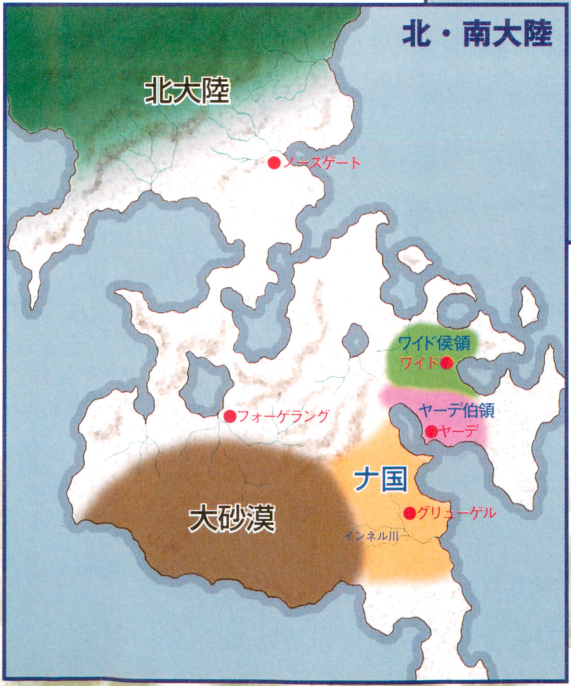
ロードレスランドの現状

古代帝国が栄えた地も、今は支配する者もなく、小さな勢力が点在するのみ。野盗などの無法者も多く横行する。古代帝国の帝都であった「ハン」の遺跡が残っている。

グラン・ヴァレ以南

グラン・ヴァレは広大な渓谷地帯。帝国時代には大規模な石橋がいくつも架けられていた。これを越えるとラウプホルツ公国があり、さらに南は極寒の地となる。


東大陸
オート侯領
ノール侯領
フィニー王国
モート川
シュッド侯領
フィニー島
テルム
バース侯領
ハンの廃虚
ハン・ノヴァ
サウスマウンドトップ
アナス川
バケットヒル
ヴェスティア
スヴェドルフ鉱山
ソールズベリ平原
樹海
(夜の町)
グラン・ヴァレ
ラウプホルツ公国
ラウプホルツ
ヴァイスラント


北・南大陸
北大陸
ノースゲート
ワイド侯領
ワイド
ヤーデ伯領
ヤーデ
フォーゲラング
ナ国
大砂漠
グリューゲル
インネル川

ナ国の版図

南大陸はほとんどが砂漠で占められており、東海岸沿いの平野部に、ナ王国と属国であるワイドやヤーデなどの周辺国家がある。ナ国自体はさほど大きくないが、属国への支配権は強い。

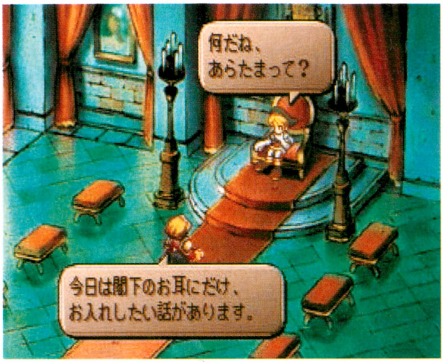
不毛の地

南大陸の大砂漠や北大陸の高山地帯、東・南大陸の南部の寒冷地帯は、農作物が育たない不毛の地。小さな集落がある程度で、ほとんど人が住んでいない辺境である。

100年に渡る戦乱期

覇権への足掛かり

1240 ギュスターヴ、ワイド奪取



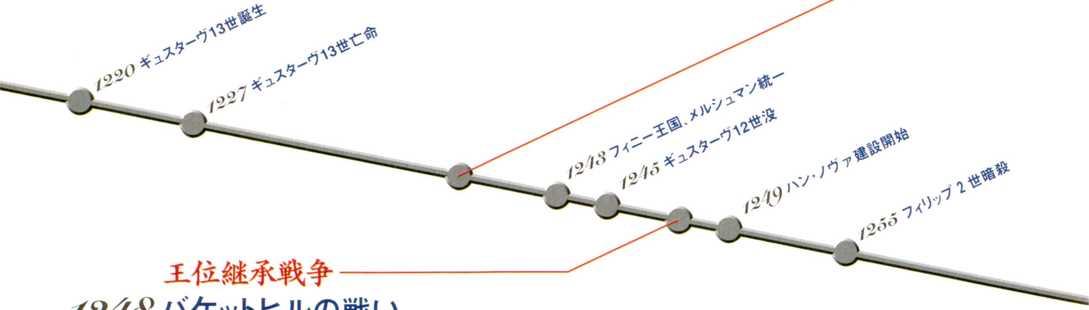
何だね、
あらたまって？

今日は閣下のお耳にだけ、
お入れしたい話があります。

フィニー王国を追放されたギュスターヴはナ国に亡命したが、その後ヤーデ伯の後見を受けてヤーデに移った。

母ソフィー没後、ギュスターヴはワイド奪取を画策。領主交代後間もないワイド侯爵の隙をつき、ヤーデの軍を引き入れて無血占領を果たした。

ムートン卿という有能な行政官を得たギュスターヴは、かねてから構想していた「鋼鉄兵」の編成に力を注ぐ。５年後、父ギュスターヴ12世の死を機に、東大陸への進出を始める。

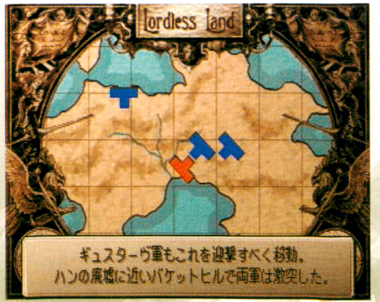

1220 ギュスターヴ13世誕生
1227 ギュスターヴ13世亡命
1243 フィニー王国、メルシュマン統一
1245 ギュスターヴ12世没
1249 ハン・ノヴァ建設開始
1255 フィリップ２世暗殺

王位継承戦争

1248 バケットヒルの戦い

フィニーの王位を継承したのは、ギュスターヴの異母弟である14世であった。ギュスターヴは正統後継者の旗幟を掲げ、軍を率いて東大陸に上陸する。

14世はノール侯フィリップ、オート侯カンタールを率いて進軍。両軍はアナス川流域のバケットヒルで激突した。この戦いでワイド軍の鋼鉄兵部隊が目覚ましい活躍を見せ、圧倒的戦力差で有利と見られたフィニー軍を完敗させた。


Lordless Land

ギュスターヴ軍もこれを迎撃すべく移動。
ハンの廃墟に近いバケットヒルで両軍は激突した。

ーギュスターヴ戦争

戦乱

覇者ギュスターヴと後継者争い

ワイドを得て力を蓄え、父の死を期に東大陸へ進出したギュスターヴ。ハン・ノヴァ城塞を拠点にロードレスランドを制圧し、メルシュマンの諸侯を従えて一大帝国を築き上げた。彼の死後、ケルヴィンとカンタールの間で後継者争いが勃発。その後も彼等の息子、孫の代まで、この争乱は続いていく…。

フィニー王国の統一戦から、ハン・ノヴァ条約締結までの約100年に渡る戦乱期。その中心となるのが“鋼の王”ギュスターヴ13世の戦いであった。

後継者戦争勃発

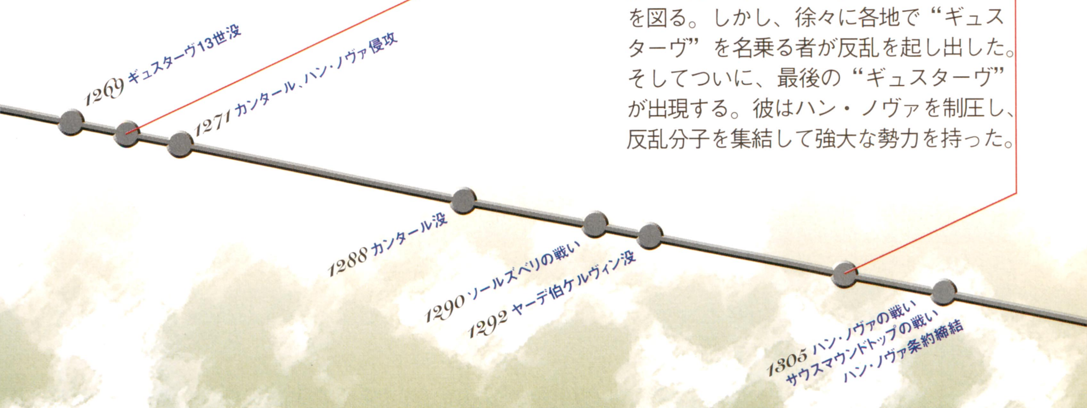
1270 カンタール、メルシュマン掌握

ギュスターヴが遠征中に陣没すると、それを待っていたかのようにオート侯カンタールが頭角を現してきた。先帝ギュスターヴに弔慰を示しながらも巧みに民心を操り、ついにメルシュマン地方の支配権を掌握。ハン・ノヴァに駐在するヤーデ伯ケルヴィンと対立し、これを南大陸に追いやることに成功する。

最後の奸雄

1300 ギュスターヴ再来

カンタールが没して再び東大陸の支配権を得たケルヴィン。彼の死後は、彼の息子と孫がその遺志を継ぎ、帝国の安定を図る。しかし、徐々に各地で“ギュスターヴ”を名乗る者が反乱を起し出した。そしてついに、最後の“ギュスターヴ”が出現する。彼はハン・ノヴァを制圧し、反乱分子を集結して強大な勢力を持った。


1269 ギュスターヴ13世没
1271 カンタール、ハン・ノヴァ侵攻
1288 カンタール没
1290 ソールズベリの戦い
1292 ヤーデ伯ケルヴィン没
1305 ハン・ノヴァの戦い
サウスマウンドトップの戦い
ハン・ノヴァ条約締結

術

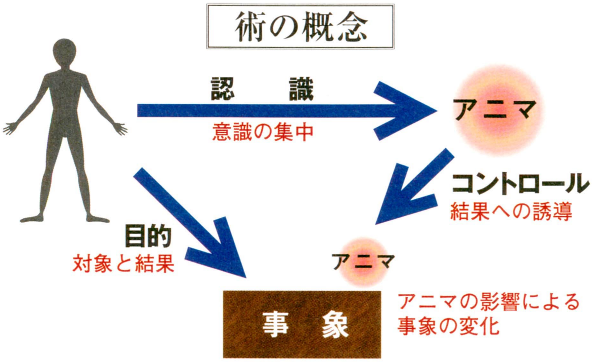
文明社会を構築—

人々の暮らしに浸透し、使えることが当り前となっている「術」。人類の歩みとともに文明社会を築く礎となった「術」とは、果たして如何なるものであるのか…？

意識の集中による「アニマ」の認識とコントロール

この世界でいう「術」とは、精神を集中させて「アニマ」を操り、それによって事象に影響を与える技術・能力のことだ。

意識を集中させることで自然物からアニマを感じ取り、そのアニマを目的の事象に対して、望ましい結果が得られるようにコントロールする。例えば「肉を切る」という場合、認識したアニマ（力）を、肉に対して“切れる”ようにコントロールするということだ。


術の概念

Key Word

クヴェル *Quell*

遥か昔にヴァイスラントで発見され、人間に「術」をもたらしたという物体。東大陸の各地に残る帝国遺跡からよく発掘される。クヴェルはそれ自体がアニマに干渉する力を持っており、使う者のアニマを暴走させてしまうこともある。

アニマ *Anima*

自然物のすべてが有している、ある種のエネルギー。術の源となる力であり、クヴェルの研究からその存在と扱い方が発見された。本来アニマに種類はないが、シンボル術理論の浸透により、現代は種別化が通念となっている。

ツール *Tool*

クヴェルが発見されない南大陸で、クヴェルの代用品として開発された道具。シンボル術理論に組み込まれ、瞬く間に全世界に広がった。ツールの性能が良いほど、術の効果も大きい。術の力を妨げるため、金属製品はあまり作られていない。

術の歴史大要

紀元前2000年頃

術（クヴェル）の発見

人類が世界中に広がり、温暖な地域で農耕文明が発達してきた頃、厳寒の地ヴァイスラントで史上初のクヴェルが発見された。南方の民族はクヴェルの力を得て急激に強大化し、グラン・ヴァレを越えて東大陸全土へと広がっていった。

紀元年頃

術の研究と帝国

東大陸には、農耕を基礎とした古代国家があったが、南方民族の大移動によって様相は大きく変化した。クヴェルがもたらした術は人々に権力を与え、闘争を引き起こした。そして東大陸全土を支配する帝国が出現。術の研究もさらに進められた。

400年頃

南大陸への移住

帝国が些細なきっかけで崩壊すると、人々は混乱を避けて中央から離れていった。一部の人々はクヴェルを抱いて南大陸へと移住する。それまでクヴェルが存在しなかったこの地域に、この民族移動によって初めて術がもたらされることとなった。

「術」の概要

アニマのシンボル化と「シンボル術」のシステム

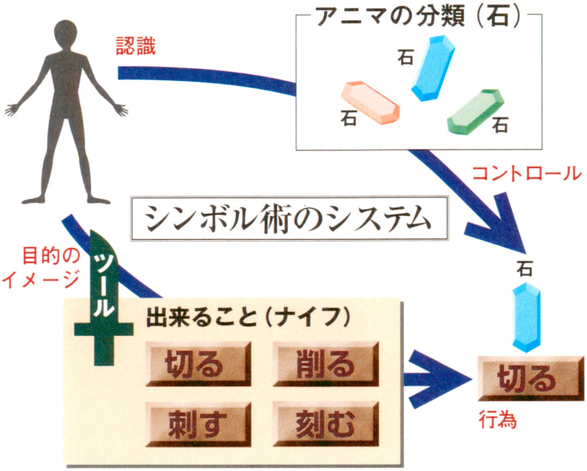
アニマの認識・コントロールには、膨大な精神力、集中力を必要とされる。この作業を短絡化するためにアニマのシンボル化理論が構築され、ツールの普及とともに「シンボル術」として定着した。

アニマの分類（シンボル化第一段階）

アニマを石や樹、炎、水などに分類。石から“石のアニマ”を感じようとすることで、自然に意識を集中させる対象が絞り込まれることになる。

ツールの役割（シンボル化第二段階）

包丁や金槌といったツールを使用することで、アニマをコントロールする方向性を確定できる。さらに、行為に要する術の力を減少させる役割もある。



合成術とは

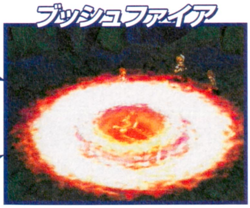
複数のシンボル…特にアニマの分類から得られるイメージを組み合わせることで、より複雑な効果を発揮させる術。どのシンボルが強くイメージされたかにより、発現する術の効果が異なる。同一のシンボルでも、違うイメージを組み合わせることで、合成術とすることが可能なのだ。

樹のシンボル
【木の葉】

「樹」から得られるイメージ…安らぎ・守り・風・茨・木の葉・森・枝・尖鋭などがある。

炎のシンボル
【燃える】

「炎」のシンボルからは、活力・暗示・灯り・熱風・燃える・噴き上がる・浄化・揺らめく…など。



2つのシンボルのイメージが組み合わされ、風に渦巻く木の葉が炎へと変わる「ブッシュファイア」に！

500年頃
「シンボル術」理論成立

クヴェルが存在しない南大陸では、クヴェルに頼らない独自の術体系が生み出された。それは以前から研究が続けられているアニマのシンボル化の発展であり、クヴェルの代用物を使って術を発現させせようとする「シンボル術」理論であった。

800年頃
「ツール」の開発

クヴェルの代用品として作られた道具は「ツール」と呼ばれた。南大陸では術に頼らない生活の中で道具を作る技術が発展していたため、庶民層でも安価のツールを入手することができた。そしてツールは海を越え、東大陸へと広がっていく。

1000年頃
「シンボル術」の普及

支配層のみが有していたクヴェルの代用品・ツールは、東大陸の庶民層にも、あっという間に広まった。当然、ツールとともにシンボル術理論も浸透し「一般術」と呼ばれるようになる。これにより、術を根底に置いた新たな社会が生まれたのだ。

Systems

システム解析

～ゲームの流れにそってわかりやすく解説する～

an alysis

—規則の分析—

ゲームの基本的な進め方から、チームバトルやデュエルといった戦闘システムの詳細まで、わかりやすく解説する。また『サガ フロンティア２』の特徴である「連携」「術」「技」といった要素の解説もたっぷり盛りだくさん。ここさえ読めば、ゲームのシステムが全て理解できるはずだ！

基本システム

Basic Game System

戦闘を除く、基本的なゲームのしくみを解説。歴史を体感する構築型フリーシナリオの主意をつかめば楽しさ倍増だ。

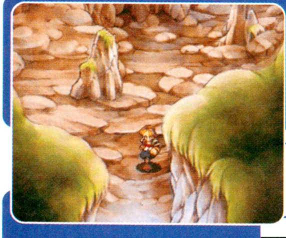
歴史の１ページを様々な視点から体感できる

主人公を選ぶのではなく選んだシナリオで決まる主人公

このゲームには、たくさんの主人公が登場する。といっても、前作のように主人公を選択するわけではない。プレイヤーが選択できるのは、プレイするシナリオ。いくつか提示されるうちの１つを選択すれば、そのシナリオの主役が主人公となるのだ。そして、シナリオは時の流れとともに増えていくが、その視点は１つとは限らない。いろいろな人物の目を通して物語は語られるのだ。だから、このゲームにはたくさんの主人公が登場するのである。

システム上の主人公とは

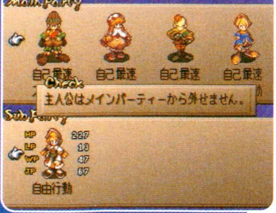
もちろん主人公以外の登場人物もたくさんいる。そして他のシナリオの主人公が脇役として登場することもあるし、その逆もある。現在プレイ中のシナリオの主人公は誰なのか。そんな疑問には下のような判別法がある。



歩き回るのは主人公

プレイヤーが動かしているのが主人公だ。セーブデータにも出現。

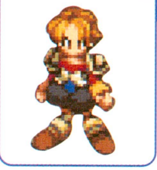
主人公は外せない



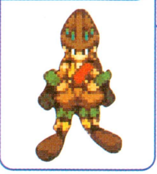
主人公はメインパーティーから外せません。

メンバーチェンジ（P35参照）でサブにまわすことはできない。

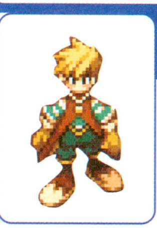
多彩な主人公の一例



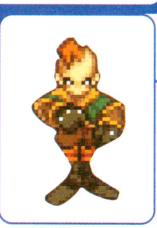
ギュスターヴ
放逐された王子



ウィル・ナイツ
宝発掘人



ケルヴィン
ギュスターヴの親友

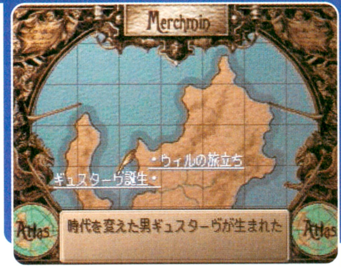


タイラー
冒険者

プレイしたシナリオが積み重なって歴史を成す

シナリオをプレイ中のプレイヤーは、その主人公の目を通してシナリオを見る。しかしシナリオが蓄積されると、今度は後世の歴史家的視点で歴史の流れを感じ、大局を見られるようになるだろう。これが構築型フリーシナリオの主旨だ。歴史が作られるさまを、時には中心人物として、時には第３者として見られるのである。

ヒストリーチョイス画面


Merchmin
・ウィルの旅立ち
ギュスターヴ誕生・
Atlas
Atlas

時代を変えた男ギュスターヴが生まれた

プレイするシナリオを選択する。この選択をヒストリーチョイスと呼ぶ。

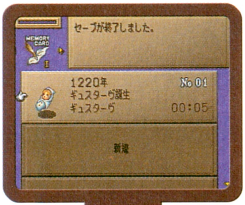
大まかなゲームの進行

オープニングシナリオ

すべてのストーリーの起点。ここから始まる

ゲームを始めると、誰もが体験するオープニングシナリオ「ギュスターヴ誕生」。プレイヤーはただボタンを押しているだけで話は進む。

オープニングシナリオの説明は87ページ


MEMORY CARD
I
新規

セーブが終了しました。

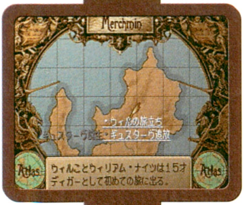
1220年 No 01
ギュスターヴ誕生
ギュスターヴ 00:05

シナリオ終了

シナリオを終えた状態でセーブができる

シナリオをクリア（終了）すると、ゲームをセーブするかしないかを聞かれる。そしてヒストリーチョイス画面へ。まずはヒストリーチョイス画面の変化を確認しよう。

シナリオ終了の説明は26ページ


Merchmin
・ウィルの旅立ち
ギュスターヴ誕生・ギュスターヴ追放
Atlas
Atlas

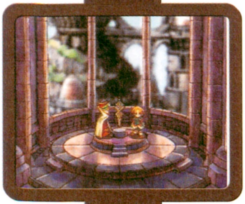
ウィルことウィリアム・ナイツは15才
ディガーとして初めての旅に出る。

ヒストリーチョイス

プレイしたいシナリオを選ぶ

そしていよいよヒストリーチョイスをする。シナリオをクリアすることによって、ヒストリーチョイス上のシナリオが増えていく。その増え方にはいくつか法則があるのだ。

ヒストリーチョイスの説明は27ページ



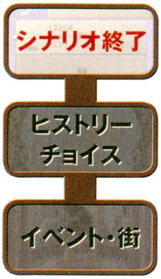
イベント・街

歴史の中のエピソードを体感

プレイヤーは選択したシナリオの主人公となって、ゲームをプレイする。ここは一般的なＲＰＧ画面だ。情報収集や戦闘を重ねて、シナリオをクリアしよう。

イベント中の操作説明は28ページ

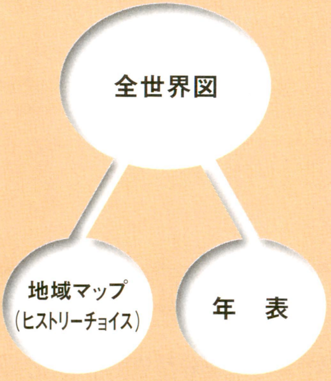
再び「シナリオ終了」に戻る


シナリオ終了
ヒストリーチョイス
イベント・街

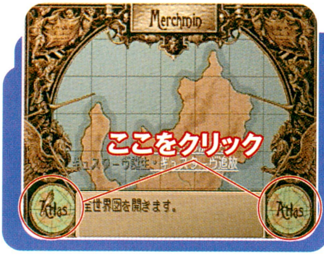
シナリオクリアで刻まれる歴史の足跡

画面が暗転して、セーブ実行の確認をされたらシナリオクリアの合図。その後に「ゲームに戻る」を選ぶとヒストリーチョイス画面になる。ここではプレイする毎に完成していく年表など、ヒストリーチョイス以外の使い方を見てみよう。

3つの画面のつながり


全世界図
地域マップ（ヒストリーチョイス）
年　表

全世界図の呼び出し方


Merchmin
ここをクリック
Atlas
Atlas

ギュスターヴ誕生・ギュスターヴ追放

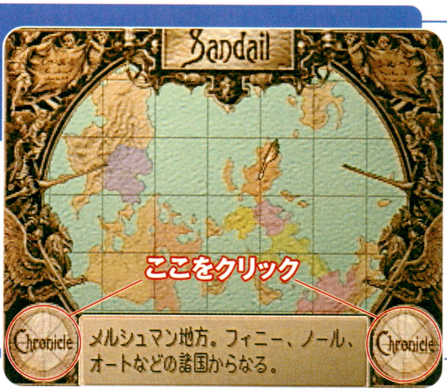
全世界図を開きます。

ヒストリーチョイス画面下の左右隅にある「Atlas」にカーソルを合わせて、○ボタンを押せばＯＫだ。

全世界図

地域間の移動と大局の把握に

ゲームの舞台となる範囲の全体マップ。画面上の羽ペンのカーソルを色分けされた土地に合せることで、その地域の説明を見ることができる。さらに○ボタンを押すと、その地域のヒストリーチョイス画面に移動する。


Sandail
ここをクリック
Chronicle
Chronicle

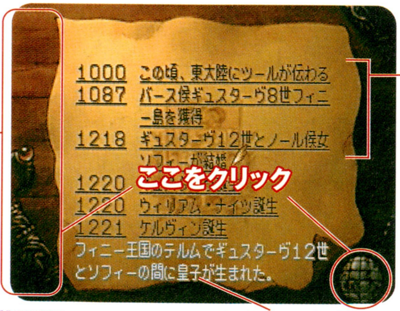
メルシュマン地方。フィニー、ノール、オートなどの諸国からなる。

ここで右下か左下にある丸い部分にカーソルを合せて○ボタンを押すと、年表画面に。

年　表

それぞれの主人公の歩みを時系列に並べて振り返る

ゲームに入る前の世界の出来事と、クリアしたシナリオを時系列に並べた年表。主人公の別なく単純に年代順に記されているので、時間的相関がよくわかるのだ。ここではＬ１ボタンとＲ１ボタンでページの移動ができる。



1000　この頃、東大陸にツールが伝わる
1087　バース侯ギュスターヴ8世フィニー島を獲得
1218　ギュスターヴ12世とノール侯女ソフィーが結婚
1220
1220　ウィリアム・ナイツ誕生
1221　ケルヴィン誕生

フィニー王国のテルムでギュスターヴ12世とソフィーの間に皇子が生まれた。

出来事

クリアしたシナリオが歴史上の出来事として、年代順に記録されていく。

全世界図へ

カーソルを画面左端か右下隅に移動して○ボタンで全世界図に戻る。

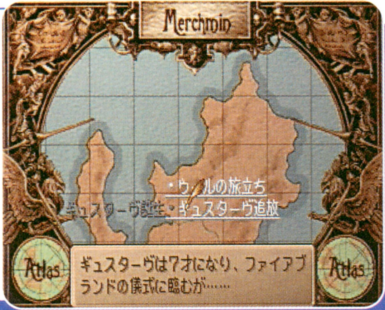
出来事の解説

年表上の出来事にカーソルを合せると、ここに少し詳しい解説が表示される。

ゲームが進むにつれにぎやかになるヒストリーチョイス

初期のヒストリーチョイス画面には、シナリオは2つしか表示されていない。だからといって、2つのシナリオをクリアするとゲームが終了するわけではなく、シナリオクリアのたびに新たなシナリオが出現する。出現パターンは3種類ある。

ヒストリーチョイス画面変化のようす

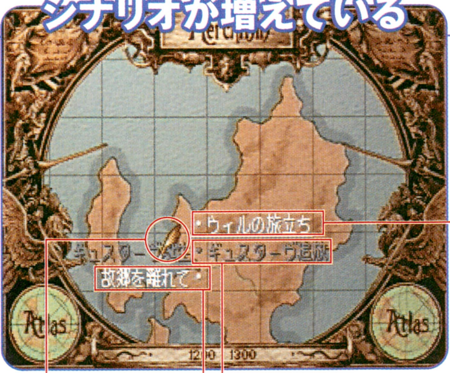

Merchmin
・ウィルの旅立ち
ギュスターヴ誕生・ギュスターヴ追放
Atlas
Atlas

ギュスターヴは7才になり、ファイアブランドの儀式に臨むが……

まずはヒストリーチョイス。画面上のシナリオのうち、白い文字のものをカーソルで選択するとシナリオが始まる。

シナリオを選択しクリアすると

シナリオが増えている


Merchmin
・ウィルの旅立ち
ギュスターヴ誕生・ギュスターヴ追放
故郷を離れて・
Atlas
Atlas
1200
1300

カーソル

クリアしたシナリオに関連する新シナリオに置かれる。右欄のうち❶のタイプのシナリオだ。

終了イベント

クリア済のシナリオは黒い文字になり、選択できなくなる。クリックしても何も起こらない。

新出のイベント

シナリオクリアによって現れたシナリオ。1つとは限らず、1度に2つ以上現れることもある。

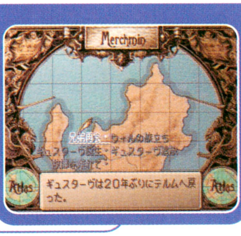
未プレイイベント

新出も含めた未プレイのシナリオは白い文字で表示されている。白字はプレイ可能を表すのだ。

シナリオの増え方は3通り

❶同じストーリー（主人公）の次のシナリオが出現

ストーリー的に、クリアしたシナリオの次にくるシナリオが増える。前のシナリオと主人公が同じなのが基本だが、その意志を継ぐ仲間や子孫に交代する場合もある。

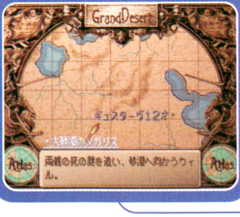

Merchmin
兄弟再会・ウィルの旅立ち
ギュスターヴ誕生・ギュスターヴ追放
故郷を離れて・
Atlas
Atlas

ギュスターヴは20年ぶりにテルムへ戻った。

この種の新出シナリオが2つ以上登場する場合も。

❷同時期の別のストーリーのシナリオが出現

ストーリー的な関連はないが、クリアしたシナリオと時期的に近いイベントが増える。1つのストーリーばかりに偏ってプレイしていると、間のシナリオを省略して出現する。

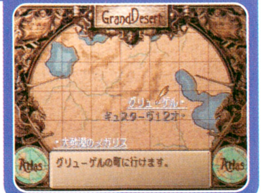

GrandDesert
ギュスターヴ12才・
・大砂漠のメガリス
Atlas
Atlas

両親の死の謎を追い、砂漠へ向かうウィル。

話が飛ぶので、初プレイ時はやらない方が○。

❸以前訪れた街が出現

シナリオに混じって、ヒストリーチョイス画面に街名が現れる。歴史とは何の関係もないが、装備や所持品の整理をしたい時に利用する。ただし常に存在しているわけではない。


GrandDesert
グリューゲル・
ギュスターヴ12才・
・大砂漠のメガリス
Atlas
Atlas

グリューゲルの町に行けます。

一度利用すると、他のシナリオクリアまで現れない。

シナリオ終了

ヒストリーチョイス

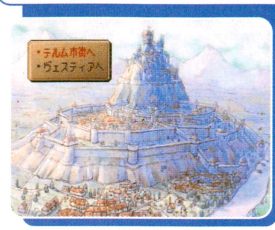
イベント・街

イベント

イベント中に主人公たちができることチェック

イベント中は一般的なＲＰＧと同じく、キャラを操作して情報収集や戦闘を繰り返す。その他、街での休息や買い物、メニューによる各種設定も可能だ。また、拠点間の移動は地名を選択するだけで、フィールドにあたるものはない。

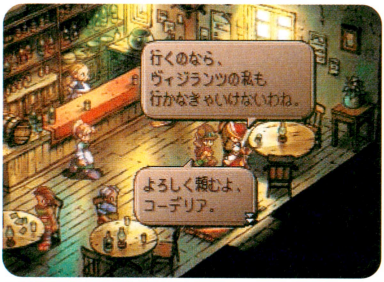
拠点の移動はメニューで選ぶだけ


・テルム市街へ
・ヴェスティアへ

大きな移動は簡略化され、選択した瞬間に到着する。

調査・情報収集

各シナリオでは王城や市街から、荒野、洞窟にいたるまで、色々な場所が冒険の舞台になる。シナリオによってその目的は様々だが、主人公の基本的な行動はいつも同じ。調査と会話による情報収集だ。ちなみにアイテムが収納されている、いわゆる宝箱にあたるものには何種類かのグラフィックがあるので注意。

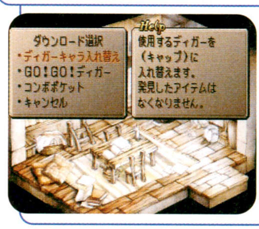


行くのなら、
ヴィジランツの私も
行かなきゃいけないわね。

よろしく頼むよ、
コーデリア。

▲話しかけた人が冒険の仲間になってくれる場合もある。また、街の施設を利用したいときは店員に声をかけよう。

ポケステの接続ポイントも


ダウンロード選択
・ディガーキャラ入れ替え
・GO!GO!ディガー
・コンボポケット
・キャンセル
Help

使用するディガーを
（キャップ）に
入れ替えます。
発見したアイテムは
なくなりません。

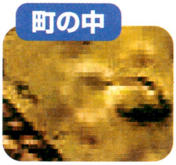
引き出しを調べたら突然、ポケステを要求された。こんなシーンは頻繁にある。

GO!GO! DIGGER をゲット!

ポケステの説明は80ページ

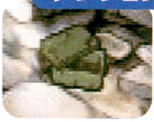
落ちているアイテム

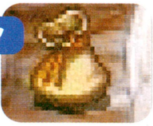
町の中



◀街では円形の霞のような場所を調査。

ダンジョン





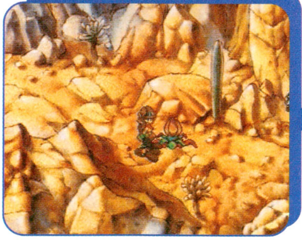
◀▲箱型や袋型など、その形態は色々ある。

敵との遭遇

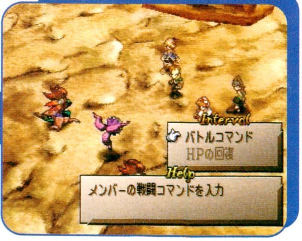
１歩街の外にでると、そこはモンスターが徘徊する人外の世界。モンスターとの戦闘は避けられない。

これ以外にも、イベントを始めた直後に戦闘になったり、コンバット（P74参照）に突入する、という特殊なケースもある。

モンスターのシンボルに触れると



戦闘開始


Interval
バトルコマンド
HPの回復
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

戦闘システムの説明は32ページから

街

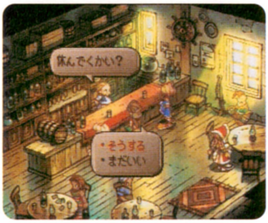
冒険の拠点である街で装備品の整備、補充

イベント中に訪れた場合も、ヒストリーチョイスで選択した場合（P27参照）も街の施設の利用のしかたは同じ。ここで準備を整えて戦いの場に向かおう。すべての街にすべての施設があるわけではなく、特にチップ換金屋は稀少なので、ＣＲ（クラウン）が不足しやすい。

宿屋

HP、LP、WP、JPを全回復

酒場は同時に宿屋を兼ねている場合が多く、カウンターに話しかけることで休憩できる。ＣＲはかからない。酒場にはディガーやヴィジランツも多いので情報収集にはもってこいだ。



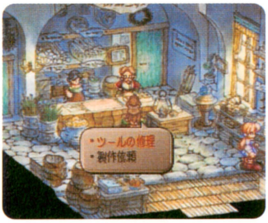
休んでくかい?

▲酒場や宿屋がなくても、善意の民間人が休憩させてくれる場合がある。

ツール修理屋

ツールの修理・製作

武器やアクセサリーのうち、耐久度が決まっているもの（∞でないもの）を修理する店。料金はツールの種類や耐久度による。一部、ツールの加工を請け負ってくれる店舗もある。

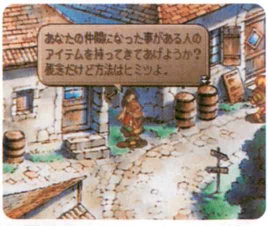


▲貴重なツールほど耐久度あたりの単価が高い。普段から大事に扱おう。

謎のアイテム回収業

パーティから外れた仲間の装備を回収

１度パーティに入ったことがあるキャラの装備アイテムを回収してくれる謎の業者。料金はかからない。アイテムを装備させたまま別れてしまったキャラがいる場合に利用する。



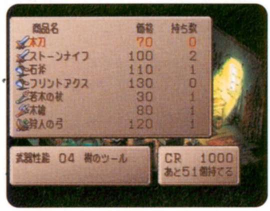
あなたの仲間になった事がある人のアイテムを持ってきてあげようか？残念だけど方法はヒミツよ。

▲死んでしまったキャラからも回収可能。貴重なアイテムも取り戻せる。

アイテム屋

CRでアイテムを買う

色々なアイテムを売っている店。武器屋、防具屋というようなジャンル分けはない。クヴェルなどの貴重品は扱わず、売り物は消耗品ばかり。



商品名	価格	持ち数
木刀	70	0
ストーンナイフ	100	2
石斧	110	1
フリントアクス	130	0
若木の杖	30	1
木槍	80	1
狩人の弓	120	1

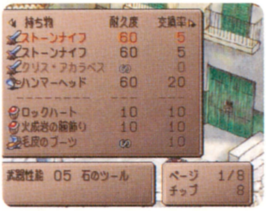
武器性能　04　樹のツール

CR　1000
あと51個持てる

ツール買い取り屋

アイテムをチップにかえる

特定のアイテムを引き取って、それに見合うチップをくれる店。査定額に耐久度は考慮されないので、耐久度が低いものを売った方がお得。



持ち物	耐久度	交換率
ストーンナイフ	60	5
ストーンナイフ	60	5
クリス・アカラベス	∞	0
ハンマーヘッド	60	20
ロックハート	10	10
火成岩の腕飾り	10	10
毛皮のブーツ	∞	10

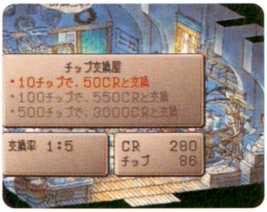
武器性能　05　石のツール

ページ　1/8
チップ　8

チップ換金屋

チップをCRにかえる

所持しているチップをＣＲに買えてくれる。換金レートは３種類あり、１度にたくさんのチップを換金した方が儲かるシステムになっている。



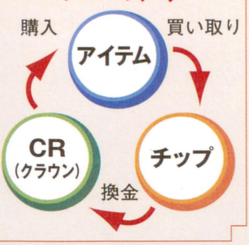
チップ交換屋
・10チップで、50CRと交換
・100チップで、550CRと交換
・500チップで、3000CRと交換

交換率　1:5

CR　280
チップ　86

サガフロ２的経済学

上の３つの店舗の説明を見ればわかる通り、この世界の経済は現代とは違う。アイテムが直接換金されるのではなく、１度チップになるのだ。



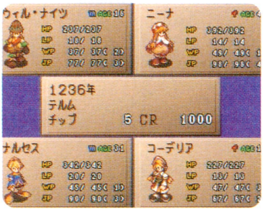
メニューを開いて各種設定

メニューは、プレイヤーがキャラを操作できる状況ならいつでも開くことができる。メニューには全部で９つの項目があり、ここで戦闘準備やゲーム設定の変更などが可能だ。シナリオによって主人公が変わってしまうので、メニューを開く機会は多いだろう。

①パーティステータス

メンバーの状態をチェック

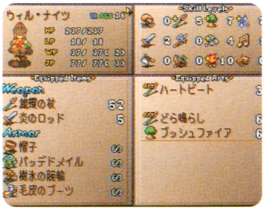
最大８人のパーティメンバーのうち、戦闘に参加する４人の状態が確認可能だ。同時にパーティの所持金、所持チップと現在の年代も表示されている。


ウィル・ナイツ
AGE 16
HP 237/237
LP 18/ 18
WP 37/ 37(2)
JP 77/ 77(3)
ニーナ
HP 392/392
LP 14/ 14
WP 49/ 49(
JP 98/ 98(
1236年
テルム
チップ 5 CR 1000
ナルセス
AGE 31
HP 342/342
LP 20/ 20
WP 45/ 45(1)
JP 90/ 90(3)
コーデリア
HP 227/227
LP 13/ 13
WP 47/ 47(
JP 67/ 67(

②キャラクターステータス

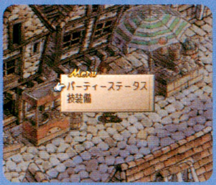
より詳細なキャラパラメータ

１人のキャラの状態や装備品など、より詳しいステータスが見られる。パーティステータスでキャラを選択すると、この画面になる。サブのキャラは選べない。

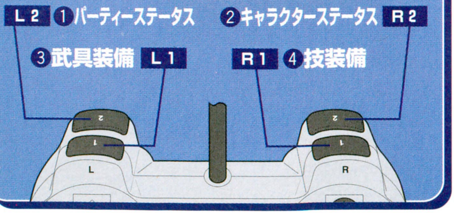

ウィル・ナイツ
AGE 16
HP 237/237
LP 18/ 18
WP 37/ 37(2)
JP 77/ 77(3)
Skill Levels
0 5 7
2 0 4
0 0 10
Equipped Items
Weapon
銀環の杖 52
炎のロッド 5
Armor
帽子
パッデドメイル
樹氷の腕輪
毛皮のブーツ
Equipped Arts
ハートビート
どら鳴らし
ブッシュファイア

①〜④はコントローラー上部のボタンで一発オープンできる

①パーティステータスから④技装備までの画面は、それぞれＬ１ボタンからＲ２ボタンに割り振られている。利用しよう。


Menu
パーティーステータス
技装備

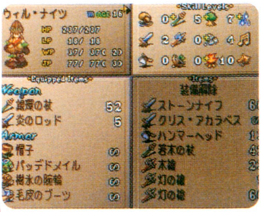
◀２つ以上を同時に押すと、簡易メニューが表示される。


L２ ①パーティーステータス
②キャラクターステータス R２
③武具装備 L１
R１ ④技装備
2
1
L
2
1
R

③武具装備＆④技装備

戦いに備えた身支度を

それぞれ、武器・防具、技・術を装備する画面。戦闘中の装備変更はできないので、その前段階からベストの状態にしておく必要がある。

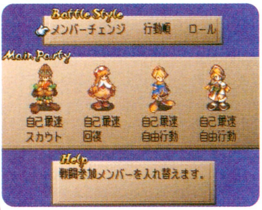

ウィル・ナイツ
AGE 16
HP 237/237
LP 18/ 18
WP 37/ 37(2)
JP 77/ 77(3)
Skill Levels
0 5 7
2 0 4
0 0 10
Equipped Items
Weapon
銀環の杖 52
炎のロッド 5
Armor
帽子
パッデドメイル
樹氷の腕輪
毛皮のブーツ
Items
装備解除
ストーンナイフ
クリス・アカラベス
ハンマーヘッド
若木の杖
木槍
灯の槍
灯の槍

詳しい説明は32ページ

バトルスタイル

戦術を練ろう

パーティのフォーメーションなどの作戦を決めておく画面。この設定が、大きくバトルに影響する。パーティに変化があったら、すぐ開こう。


Battle Style
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Main Party
自己最速
スカウト
自己最速
回復
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
Help

戦闘参加メンバーを入れ替えます。

詳しい説明は54ページ

プレイヤーノート

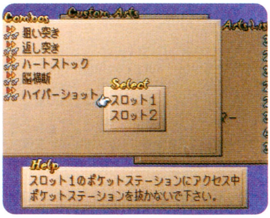
技や連携の履歴

バトル中に突発的に発生する連携や技の閃き（Ｐ42参照）が記録される画面。３種類のノートに分かれる。

Combos

パーティバトル中の連携の履歴が表示される。９個目以降は古いものと入れ替わり。

詳しい説明は57ページ


Combos
Custom Arts
Arts List
狙い突き
返し突き
ハートストック
脳横断
ハイパーショット
Select
スロット1
スロット2
Help

スロット1のポケットステーションにアクセス中
ポケットステーションを抜かないで下さい。

▲ノートを選択中の画面で、方向ボタンの上下を押すとポケステ操作画面になる。ポケステを差そう。

Custom Arts

デュエル中の連携の履歴を表示。境界ラインの下の連携は、新しいものと入れ替わる。

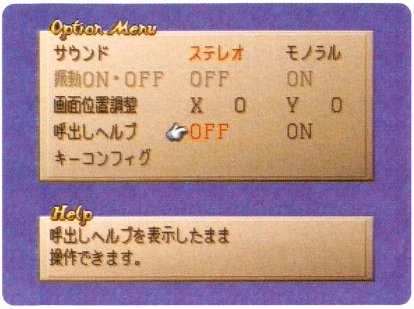
詳しい説明は57ページ

Arts List

バトル中に閃いた技と学習した術がすべて表示される。ここにある技・術はパーティのメンバーなら装備可能。

システムコンフィグ
ゲーム環境を変える

音の出力、デュアルショックの振動、画面の位置、呼び出しヘルプの設定、ボタンの設定を変更できる。


Option Menu

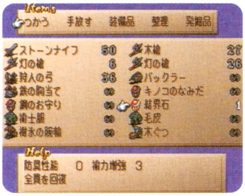
サウンド	ステレオ	モノラル
振動ON・OFF	OFF	ON
画面位置調整	X　0	Y　0
呼出しヘルプ	OFF	ON
キーコンフィグ		

Help
呼出しヘルプを表示したまま
操作できます。

◀自分になじむシステム設定にしよう。呼び出しヘルプはOFFにするのがオススメだ。

アイテム
アイテムの使用や整頓

アイテムに関するコマンドを実行する画面。所持アイテムを使ったり、整理したりできるほか、不要品を捨てられる。また、ポケステゲームの「GO！GO！Digger」からアイテムを持ってこれる発掘品コマンドも重要。


Items
つかう　手放す　装備品　整理　発掘品

ストーンナイフ	50	木槍	27
灯の槍	6	灯の槍	26
狩人の弓	36	バックラー	∞
鉄の胸当て	∞	キノコのなみだ	∞
鋼のお守り	∞	結界石	1
衛士服	∞	毛皮	∞
樹氷の腕輪	∞	木ぐつ	∞

Help
防具性能　0　術力増強　3
全員を回復

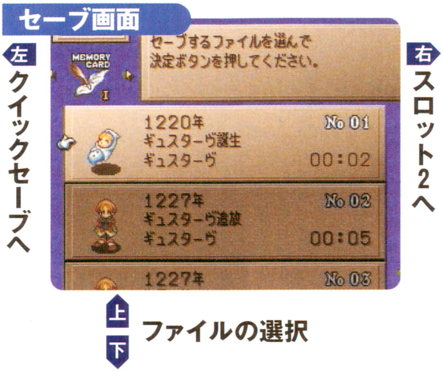
▲「つかう」を選んだところ。使用可能なアイテムが明るく表示される。

GO! GO! DIGGERの説明は80ページ

セーブ
歴史を保存

プレイ状況をメモリカードに保存しておく。メニューを呼び出せる状況なら、いつでもセーブ可能だ。メモリカードを使わないクイックセーブもある。

セーブ画面



セーブするファイルを選んで
決定ボタンを押してください。

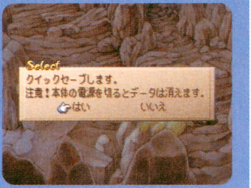
1220年　No 01
ギュスターヴ誕生
ギュスターヴ　00:02

1227年　No 02
ギュスターヴ追放
ギュスターヴ　00:05

1227年　No 03

クイックセーブは△ボタンでもOK

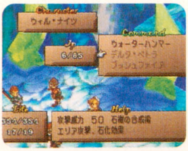
いちいちセーブ画面を開かなくても、△ボタンでクイックセーブできる。メモリカードを使わない代わりに、電源を切ると消えてしまう。


Select
クイックセーブします。
注意！本体の電源を切るとデータは消えます。
はい　いいえ

▲タイトル画面の「Quick Start」でロードできる。

ピンチになっても戻れるように、セーブデータを作ろう

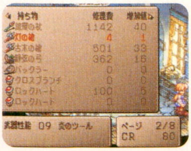
１つのセーブデータは１ブロックを消費する。つまりメモリカード１枚で最大15個所にセーブできるのだ。無理をしすぎて後で困らないように、いろんなセーブデータを作っておこう。



攻撃威力　50　石術の合成術
エリア攻撃、石化効果

▲ツールが足りなくて術が使えない。前のデータでツールを買ってから来よう。

▼買い物の順番を間違えて修理ができなくなった。買い物前にはクイックセーブ。



持ち物	修理費	増加値
[illegible]の杖	1142	40
灯の槍	4	1
古木の槍	501	33
静弦の弓	362	16
バックラー	0	0
クロスブランチ	0	0
ロックハート	100	5
ロックハート	0	0

武器性能　09　炎のツール
ページ　2/8
CR　80

戦闘システム（基礎編）

Battle System

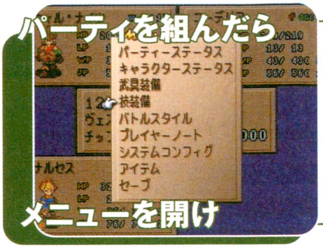
他のＲＰＧと一線を画す独創的な戦闘システム。まずは、その基礎をしっかりと学習し、それから応用編に読み進もう。

サガシリーズの戦術性を継承したバトルシステム

来るべきバトルの前にまず戦闘態勢を整えよう

戦闘で勝ち残るためには、パーティ全員がしかるべき装備で身を固めて戦わなければならない。そしてサガシリーズ独特の技・術の装備も整える必要があり、さらにはバトルスタイルの決定…と戦闘前にやっておくべきことは多い。万全の態勢を整えろ。

パーティを組んだらメニューを開け

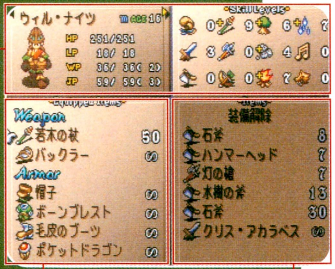

パーティーステータス
キャラクターステータス
武具装備
技装備
バトルスタイル
プレイヤーノート
システムコンフィグ
アイテム
セーブ

イベントを始めた直後や新規加入があった場合は、すぐに戦闘準備をしよう。

武具装備　キャラクターの力を引き出す装備を

武具とは、装備することでキャラクターの攻撃力や防御力を強化してくれるアイテムの総称。このゲームに登場するアイテムは、ほとんどが武具といえ、手に持つ武器や盾と、身につける防具やアクセサリに大別できる。

武具装備画面


ウィル・ナイツ
AGE 16
HP 251/251
LP 18/ 18
WP 36/ 36(2)
JP 59/ 59(3)
Skill Levels
Equipped Items
Weapon
若木の杖 50
バックラー ∞
Armor
帽子 ∞
ボーンブレスト ∞
毛皮のブーツ ∞
ポケットドラゴン ∞
Items
装備解除
石斧 8
ハンマーヘッド 7
灯の槍 7
木樹の斧 13
石斧 30
クリス・アカラベス ∞

現在の装備品

キャラクターが現在装備している武具の一覧。武具の性能を見たいときは△ボタンを押す。

キャラパラメータ

武具装備時に注目したいのは、スキルレベルの項。十がついている武器を装備するといい。

装装可能アイテム

所有している武具のうち、今カーソルがある位置に装備可能なものだけが表示される。

装備区分と武具の種類

Weapon　手に持てる武具は２つまで。２つの装備品の組み合わせに制約はない。武器の他に盾を装備することもできる。

武器	剣系	ナイフや刀、大剣などの、敵を斬る攻撃をする武器。万能で使いやすいのが特徴だ。
	斧系	単に斬るというよりは、力まかせに叩き斬る感じの武器。他の武器よりも攻撃力は高め。
	杖系	敵を叩いて攻撃する棒状の武器。スライムなどの軟体モンスターにはあまり効かない。
	槍系	遠くから敵を突く武器。構えて突進したり、振り回したりと、その用途は幅広い。
	弓系	矢を射って遠くの敵を攻撃する武器。複数の敵を１度に攻撃する技があるのが強み。
盾		手に持つ防具。防御力を向上する効果のほか、たまに敵の攻撃を完全防御する。攻撃には使えない。

Armor　体につけられる武具は合計４つまで。ただし防具は、同じ部位に２つ以上重ねて装備することはできない。

防具	頭部	帽子や兜などの頭にかぶる防具。効果はあまり期待できない。装備するものがないなら。
	胴部	上半身をすっぽり覆う防具。服や鎧などが含まれる。できる限りいいものを着けよう。
	手部	腕輪や小手といった手を守る防具。アニマを帯びたものを装備するといいだろう。
	足部	ブーツや靴のこと。あまり種類はないが、序盤から品質が高いアイテムが登場する。
	全身	全身を覆う鎧。これを着ると、もう他の防具は着けられない。アクセサリと併用しよう。
アクセサリ		身につけると多少、防御力と術力がアップする。ほとんどが何かしらのアニマを宿したツールだ。

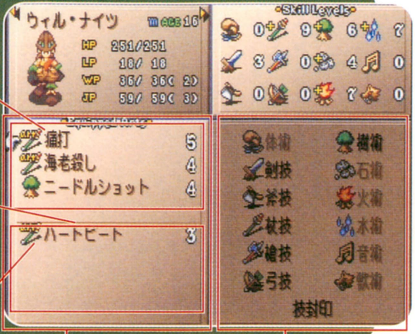
技装備　技・術は装備していないと使えない

バトルには、技・術が欠かせない。単なる直接攻撃ではほとんどダメージを与えられないのだ。技・術も武具と同じようにキャラに装備させるもの。まずは使いたい技・術を装備しよう。

術・技術使用の条件

技・術は装備しただけでは使えない。技なら使いたい系統の武器が、そして術なら合成されているアニマすべてが、装備されてないと使えないのだ。アニマは周りの地形を利用することもできる。

技装備画面


ウィル・ナイツ
AGE 16
HP 251/251
LP 18/ 18
WP 36/ 36(2)
JP 59/ 59(3)
Skill Levels
0 9 6 7
3 0 4 0
0 0 7 0
痛打 5
海老殺し 4
ニードルショット 4
ハートビート 3
体術
樹術
剣技
石術
斧技
火術
杖技
水術
槍技
音術
弓技
獣術
技封印

お気に入りゾーン

境界ラインより上に装備された技・術は、プレイヤーが移動させない限り、固定される。

境界ライン

２つの装備ゾーンを分かつライン。○ボタン＋↑↓で移動させることができるのだ。

入れ換わりゾーン

このゾーンがいっぱいになった状態で新しい技を閃くと古い技と入れ替わる。

現在装備されている技・術

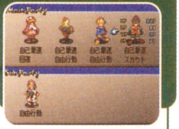
技・術の系統、技封印／修得している技・術

バトルスタイル　パーティの戦術の方向づけを

パーティの戦い方を決めるのがバトルスタイル。といってもＡＩ戦闘などになるわけではなく、隊列や行動順を設定できるのだ。特に連携（Ｐ52参照）に大きく関わってくるぞ。

メンバーチェンジ
パーティの入れかえと並べかえ

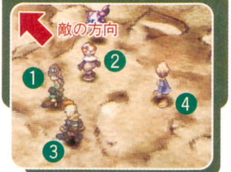
パーティの最大人数は８人。そしてそのうち、バトルに参戦できるのは半数の４人だけ。メンバーチェンジでその入れ替えができる。ちなみに装備を替えられるのは参戦する４人だけ。

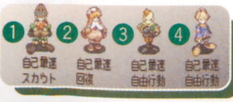

Main Party
自己最速
回復
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
スカウト
Sub Party
自由行動

上段が前衛で下段が後衛。バトルは前衛だけ。

メインパーティの並び順と戦闘時の陣形の対応

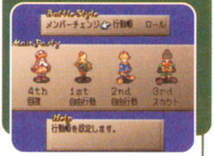
さらにメンバーチェンジの大事な機能として、並び順の変更がある。敵の近くに配置すれば、それだけ敵に攻撃されやすく、遠くに配置すれば安全なのだ。




①
②
③
④
自己最速
スカウト
自己最速
回復
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動

行動順
行動する順番を固定できる

アクション時の行動順を固定できる。順番を固定することで、連携を狙えたり、回復のタイミングを調整できるといったメリットがある一方、パーティ全体の行動順が１番目のキャラの素早さに左右されるというリスクもある。

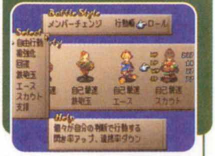

Battle Style
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Main Party
4th
回復
1st
自由行動
2nd
自由行動
3rd
スカウト
Help

行動順を設定します。

戦闘中は行動順を変えられないので注意。

ロール
キャラクターに戦術的役割を与える

メンバーの１人１人に、「エース」、「術強化」などの役割を与え、それによって、連携技発生率アップ、術攻撃力アップ、といった感じにパーティ全体を強化する。「ロマサガ」シリーズの陣形の自由度を上げたものといえ、この設定次第で戦い方が大きく変化する。


Battle Style
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Select
自由行動
術強化
回復
鉄砲玉
エース
スカウト
支援
自己最速
鉄砲玉
自己最速
エース
自己最速
スカウト
Help

個々が自分の判断で行動する
閃き率アップ、連携率ダウン

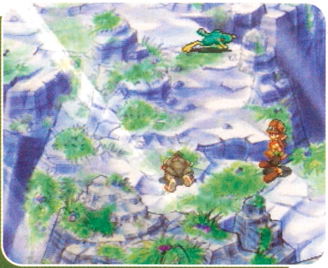
基本は自由行動。技を見つけたいときに重宝する。

ロールの詳しい説明は54ページ

歩き回るモンスターシンボルに接触すると、バトルに突入

街や村などを離れると、そこはもうモンスターたちの世界。たくさんのモンスターが徘徊している。フィールド上のモンスターに触れると、バトルがスタートするのだ。

モンスターは常に見えている



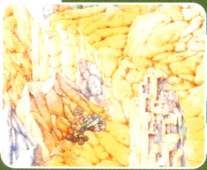
濃い霧の中など特別な状況を除き、モンスターの姿が見える。

フォーメーションが崩れる！

モンスターとの接触のしかたによっては、バトルスタイルで組んだフォーメーション（隊列）が崩れることがある。これは、後列に配置したキャラが前面に出る、エリア攻撃しづらくなる、などの点で不利だ。

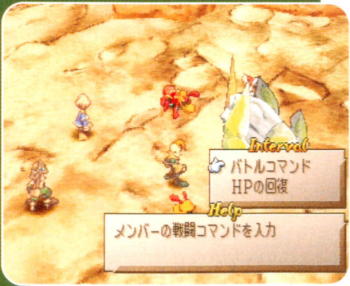
フォーメーションが崩れるケース

- ダッシュ中の接触
- 側面・背面から接触された場合



ダッシュで避けようとして失敗するケースが多い。アナログ操作の場合は慎重に。

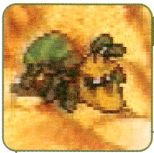
モンスターが隊列に割り込み散らばった状態



これは崩れたフォーメーションの一例。ほかに並び順がひっくり返るだけの場合もある。

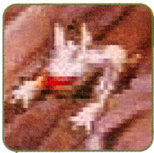
モンスターシンボルとその動き

見えているモンスターはいくつかの系統に分けられ、特徴的な動きを持っている。その動き方をチェック。



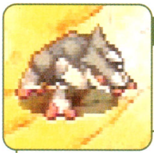
虫系

ある程度近づくと寄ってくる。飛ぶ虫もいる。



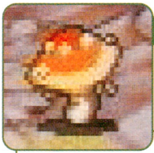
悪魔系

一定のスピードで追ってくる。避けやすい敵。



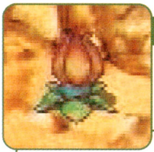
獣系

目が合うと猛スピードで襲いかかってくる。



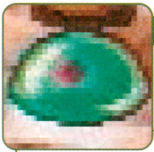
キノコ系

辺りを動き回るだけ。近寄ると動く場合も。



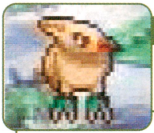
植物系

普段は止まっているが、近くに行くと動き出す。



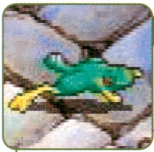
無機系

のろのろと迫ってくる。逃げ切るのは簡単だ。



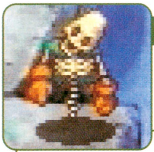
飛行系

岩の上などにいて、こちらの姿を認めると滑降してくる。どんな地形も素通り。



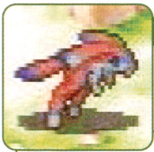
水棲系

こちらを目指して動く。無駄な動きが多い。



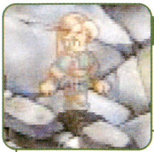
骸骨系

主人公を目指して歩くが、スピードは遅い。



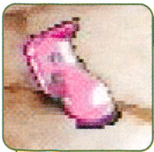
小動物系

軽く跳び跳ねながら移動し、じわじわと寄ってくる。



不死系

あてどなく、ただだまようだけ。男女の区別がある。



リーチ系

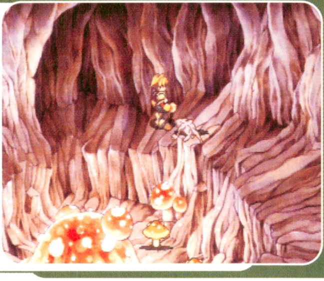
のたうちながら移動。天井から降ってくることもある。

2種類のバトルの形

チームバトルとデュエル

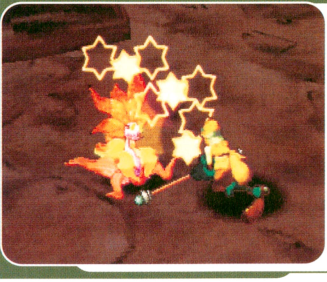
バトルに新しいバリエーションが登場した。1対1の真剣勝負であるデュエルだ。デュエルも、従来通りのチームバトルも、モンスターとの接触で発生する。接触の際の状況でどちらになるのかが決まるのだ。

モンスターシンボルと接触



周囲の地形、そしてモンスターの種類によってバトルの形が決まる。

デュエル＝一騎打ちに!!



2つのバトルを戦い分けることが、キャラ育成の1つのカギになりそう。

デュエルになる条件

- ●相手が知的なモンスターである（交渉ができるくらい）
- ●接触した地点は、周囲が狭く大人数で歩くのが難しそう

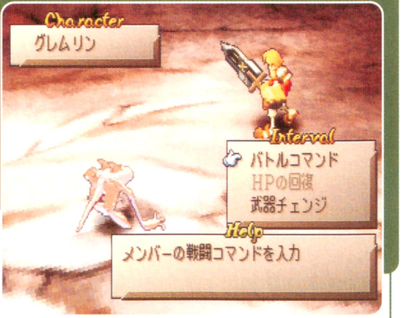
条件を満たしている

満たしていない

デュエル

キャラクターとモンスターの一騎打ち

狭い場所で、特定のモンスターと接触するとデュエルになる。仲間との連携や技の閃きがなく、今までとはまったく違うバトルだ。


Character
グレムリン
Interval
バトルコマンド
HPの回復
武器チェンジ
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

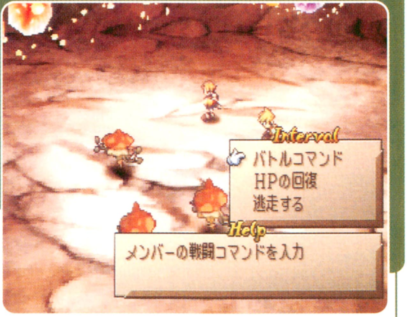
仲間の援護がないので、実力差がバトルの結果に直結する。実力のわからない相手とのデュエルは危険。

デュエルの詳しい説明は62ページ

チームバトル

従来通りのパーティ対モンスターのバトル

条件に合わなければチームバトルに。バトルスタイルのメンバーチェンジで決めた最大4人のキャラが参戦する。


Interval
バトルコマンド
HPの回復
逃走する
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

前作を継承したスタイルのバトル。種族や術法などは統廃合されているが、基幹のシステムはほぼ同じだ。

チームバトルの詳しい説明は50ページ

いよいよバトル開始。勝ち抜いて強くなれ

ここからは実際のバトルのようすを、流れを追って解説する。個々の項目については50ページ以降を参照のこと。

37～40ページの見方

バトルはインターバル～バトルコマンド～アクションの３つのパートからなる。この流れで、２つのバトルの説明をするぞ。

チームバトルとデュエルの共通点と違い

インターバル

チームバトル・デュエル共通

ワンポイント:キャラのHPをマメにチェックしよう

チームバトルとデュエルの共通点を紹介。状況に応じた説明がなされている。

チームバトル

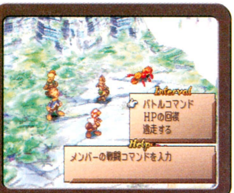
チームバトルの専用の事柄を紹介。特にない場合は、「専用項目なし」が記されている。

デュエル

デュエル専用の事柄を紹介。特にない場合は、「専用項目なし」が記されている。

バトルの流れ

インターバルに戻る


Interval
バトルコマンド
HPの回復
逃走する
Help

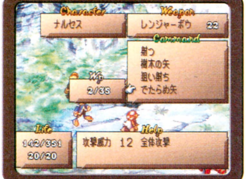
メンバーの戦闘コマンドを入力

インターバル

戦闘直前ギリギリのかけ引き

戦闘のターンの始めに毎回、戦うか、逃げるかなどの選択をする。また、ＨＰが最大値以下のキャラは、ＬＰ消費によるＨＰ回復が可能だ。

インターバルの説明は37ページ


Character
ナルセス
Weapon
レンジャーボウ 22
Command
射つ
樹木の矢
狙い射ち
でたらめ矢
Wp
2/35
Life
142/351
20/20
Help

攻撃威力 12 全体攻撃

バトルコマンド

戦闘要員に指示をだす

攻撃の方法、手順をコマンドで指示する。人数分、または規定回数のコマンドを入力し終えると、アクション（戦闘処理）パートになる。

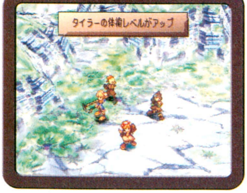
バトルコマンドの説明は38ページ

アクション

コマンド実行。敵をなぎ倒せ

入力したコマンドに従って、戦闘に参加しているキャラが行動を起こす。このアクションを終えると、１ターン終了。再びインターバルへ。

アクションの説明は39ページ



タイラーの体術レベルがアップ

バトル終了

バトルで得る物、失う物

戦闘に勝てば、キャラが成長し、いくらかの戦利品が手に入る。しかし、パーティが全滅してしまうとゲームオーバー。ゲームが終了する。

バトル終了の説明は40ページ

インターバル

チームバトル・デュエル共通

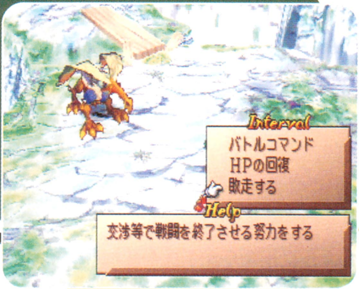
ワンポイント：キャラのHPをマメにチェックしよう

インターバル
バトルコマンド
アクション
バトル終了

バトル直前の行動選択 戦いか、回避か

戦闘が始まった直後や、ひとしきり敵味方がアクションをした後には、必ずこのインターバルになる。ターンの始めに、和戦の選択やHPの回復ができるのだ。

和戦両様の構え



交渉等で戦闘を終了させる努力をする

勝ち目がない相手なら停戦することも必要。ただし、交渉に失敗することもある。

インターバル時コマンド

バトルコマンド

バトルの次段階に進み、バトルコマンドを入力する。モンスターとの戦闘を望むなら選択。

ＨＰの回復

ＬＰ（右記参照）を１消費して、ＨＰを最大値まで回復する。ターンは進まない。

戦闘終了交渉

逃げる、追い払うなど、戦わずして戦闘を終わらせるコマンド。詳しくは72ページ参照。

ＬＰとは？

身体的な耐久力のＨＰに対し、ＬＰはキャラの生命力を表わす。ＬＰがなくなったキャラは、宿で休むまで行動不能になってしまう。

ＬＰを消費するシーン

戦闘不能で攻撃を受ける

ＨＰが０の状態で攻撃されるとＬＰが減る。

WP・JPの代わりに使用

ＷＰ・ＪＰがなくなった場合、ＬＰを消費して技・術を放つことができる。

大ダメージを受ける

敵の攻撃で大きなダメージを受けると、ＨＰとともにＬＰも減ってしまうことがある。

チームバトル

専用項目なし。

デュエル

武器を決めてから戦闘開始

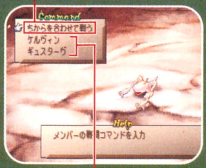
デュエルのインターバルには、上のコマンドの他に、武器の持ち替えコマンドが出現する。１ターン中に使える武器は1種類だけだ。

武器チェンジ

ターン中に使用する武器を決定する。体術で戦う場合でも体術を選択する必要がある。

デュエル開始前の選択

デュエル時は、インターバルのさらに前にコマンド選択がある。デュエルに出すキャラの決定だ。１度決定するともう変えられない。



メンバーの戦闘コマンドを入力

パーティバトルへ

選んだキャラでデュエル開始

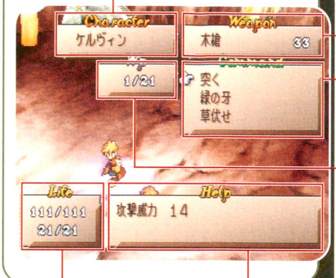
バトルコマンド

チームバトル・デュエル共通

ワンポイント：ウインドウの役割を覚え、ムダのない戦闘を!!

インターバル
バトルコマンド
アクション
バトル終了

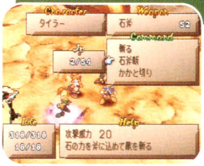
コマンド入力画面



Character
ケルヴィン
Weapon
木槍
33
Wp
1/21
突く
緑の牙
草伏せ
Life
111/111
21/21
Help
攻撃威力　14
コマンド選択中のキャラ名
選択中の武具と耐久力
武具に対応した技・術コマンド
WP（JP）の消費値／現在値
HP（上）とLP（下）の現在値／最大値
ヘルプウインドウ

WPとJP

それぞれ技・術を行使するのに必要なパワー。毎ターン、回復量の分ずつ回復する。強力な技・術ほど多くのWP・JPを消費する。



Character
タイラー
Weapon
石斧
52
Command
Jp
2/54
斬る
石斧斬
かかと切り
Life
318/318
16/16
Help
攻撃威力　20
石の力を斧に込めて敵を斬る

ツール武器の固有技はＪＰを消費する。

チームバトル

パーティのメンバー全員のコマンドを決定

最大４人のキャラが参加するチームバトル。１人１つずつ、全員分のコマンドを入力する必要がある。最後の１人のコマンドを入力すると自動的にアクションパートになる。

バトルスタイルで並べた順にコマンド入力する

コマンドの入力は、行動順ではなく、並び順だ。

複数攻撃のバリエーション

複数目標に対する攻撃は全体攻撃とエリア攻撃の２種類に分けられる。エリア攻撃の効率的使用法は52ページで解説している。

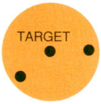
全体攻撃

参戦しているすべての敵に攻撃できる。彼我の位置関係などはまったく関係ない。

エリア攻撃

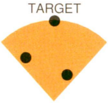
円状

ターゲットを中心に効果範囲が円状に展開。術により大きさは変化。



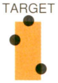
扇状

行使者からターゲットに向かって、扇状の攻撃範囲が広がる。



直線状

エリア攻撃の実行者とターゲットを太い効果範囲の線が結ぶ。



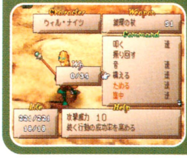
デュエル

動作4回分のコマンドを入力せよ

技ではなく、「蹴る」や「払う」などの動作をコマンドとして入力する。この動作を１ターンに４回分入力するのだ。４回入力した後の入力確認を経て、アクションパートへ。

デュエルでのバトルコマンド入力のポイント

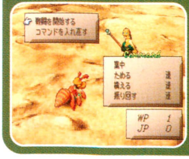
❶「連」に注目しろ



Character
ウィル・ナイツ
Weapon
51
Command
叩く　連
振り回す
骨　連連
Wp
0/34
構える　連連連
ためる　連連連
集中　連連
Life
221/221
16/16
Help
攻撃威力　10
続く行動の成功率を高める

◀「連」の表示は、その動作が前の動作に連携（次ページ参照）する可能性があることを教えている。

❷最終確認を活用



戦闘を開始する
コマンドを入れ直す
Command
集中
ためる　連
構える　連連
振り回す　連連
WP　1
JP　0

◀最後に入力した４つの動作に間違いがないか確認できる。

アクション

チームバトル・デュエル共通

ワンポイント:ステータス異常を防ぐ、アクセサリもあるぞ

インターバル
バトルコマンド
アクション
バトル終了

敵の攻撃によるステータス異常

ここではコマンド実行時に起こる事態の解説をする。まずはステータス異常。すべてのステータス異常は、戦闘終了時に回復する。

眠り	寝ている間は一切の行動がとれない。攻撃を受けるか、数ターン経過すれば回復する。
マヒ	すべてのコマンドが実行できるが、その効果が大きく低下してしまう。自然に回復する。
恐怖	恐慌状態に陥って、指示を聞かなくなる。コマンド入力は可能。一定時間で回復。
混乱	コマンド入力ができるが、攻撃対象がランダムになってしまう。味方に攻撃することも。
魅力	敵のパーティの一員になって、敵の回復、味方の攻撃をする。コマンド入力もできなくなる。
狂戦士	ＪＰを使用する一部の技や、全部の術が使用できなくなる。時間が経つと回復する。
石化	全身が石になって一切の行動ができなくなる。自然回復はせず、特定の術で治療する。
毒	ターン終了時に一定のダメージを受ける。術で治療しない限り、毒が抜けることはない。

チームバトル

インターバル

チームバトル時の特殊攻撃

特殊攻撃とは、コマンド入力では指示できない、キャラが突発的に起こす行動のこと。どれも戦況を優位に導く。

技を閃く

新たな技を入手

戦いの最中に技を思いつき、その新技で攻撃する。閃いた技はリストに加えられ、メンバー全員が装備可能に。詳しくは42ページ。

連携攻撃

より強力な攻撃

メンバーの技・術が連携して、１つの連続技を形成する。敵の技に連携したり、逆にされたりもする。詳しい解説は52ページを参照。

カウンター技

敵の攻撃を防ぐ

敵の攻撃を武器で完全に防ぐ。攻撃のコマンドを入力しているときに、ランダムで発生する。敵にダメージを与える技もあるのだ。

デュエル

インターバル

デュエル時の特殊攻撃

デュエルの特殊攻撃もパーティバトルと同じく、キャラの突発行動だ。ただし、有利な効果ばかりではない。

連携攻撃

動作の組み合わせで技が

４つの動作のうちのいくつかが連携する。連携して技になったり、カウンター技になったり、とバリエーションは多い。67ページ参照。

クロスカウンター

攻撃と攻撃のぶつかり合い

相手の動作とこちらの動作の相性によって起こる現象。単に双方が同時に攻撃をするだけで、特にメリットはないようだ。

チームバトル用の技を開発可能

デュエルの連携で開発された技がチームバトルでも使える場合がある。使える技はリストに追加されるので、忘れずに装備しよう。

技名はチームバトル時と同じもの。いろいろ試す価値はある。

バトル終了

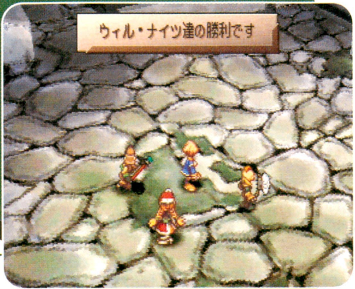
チームバトル・デュエル共通

ワンポイント：戦闘終了時にUPするパラメータをチェックしよう

インターバル
バトルコマンド
アクション
バトル終了

一風変わった成長システム

「サガ」の成長システムは独特で、戦闘内容によってアップするパラメータが変わってくる。戦闘中、頻繁に剣を使えば剣のスキルがアップし、炎の術を使えば炎のスキルがアップする。逆にまったく使用しない武器や術はほとんどレベルアップしない…ということを覚えておこう。



ウィル・ナイツ達の勝利です

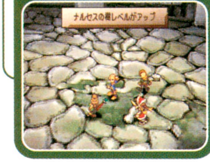
戦闘終了時にステータス異常は解消し、ＨＰも少量回復するので、倒れていたキャラは起き上がる。

バトルで得られるもの

キャラクターが成長する

戦闘中の行動を反映

術を使えばＪＰや術のスキルが、技を使えばWPや武器のスキルがアップ。というように、バトル時の行動で成長のしかたが決まる。



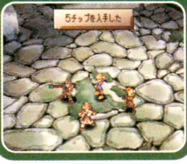
ナルセスの術レベルがアップ

何かがアップするたびに、キャラがクルリと回る。

チップ

壊れた武具はチップになる

チップが手に入るケースは２つある。倒したモンスターがチップを持っていた場合と、バトル中に装備していた武器が壊れた場合だ。



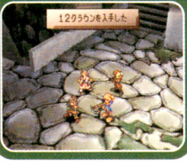
5チップを入手した

耐久度０になった武器は威力半減。終了時に壊れる。

アイテム、CR

戦利品の数々

モンスターは武器を持っている場合が多い。武器は消耗品なので、貴重な補給だ。ＣＲをくれるモンスターは、ほとんどいない。

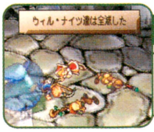


12クラウンを入手した

人間やそれに近い敵がＣＲを持っているようだ。

ゲームオーバーになる場合

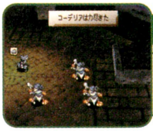
いつも勝っていれば問題はないが、時にはバトルに負けることもある。負け＝ゲームオーバーとなってしまうのは右のような場合だ。



ウィル・ナイツ達は全滅した

全員のHPが０

全員とはバトル参加者全員。デュエルは１人倒れれば負け。



コーデリアは力尽きた

全員が石化

石化は自然回復しないので、この時点でゲームオーバー。

チームバトル

バトル終了

専用項目なし。

デュエル

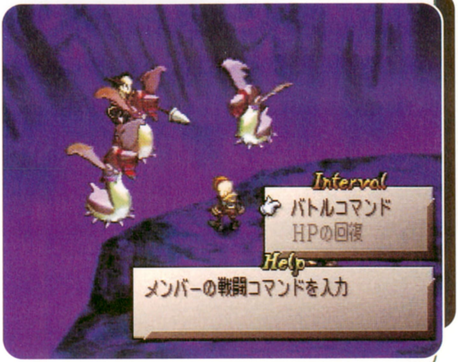
バトル終了

専用項目なし。

ストーリーの節目となる特殊戦闘

ボス戦&コンバット

ボス戦



メンバーの戦闘コマンドを入力

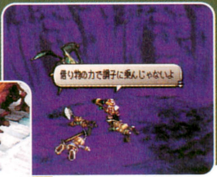
十分に育てたパーティで すべてを出しきって戦え

2つある特殊戦闘のうちの1つが対ボス戦闘。イベントのクライマックスとなる重要なバトルで、かなりの強敵がいるはず。十分に育ててから挑もう。

ボス戦だけに見られる特殊な状況

勝ち目がなさそうなほど強いボスに会うこともある。その場合は別の道（下参照）を探せ。

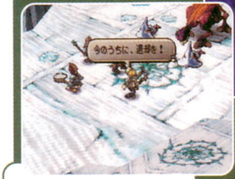
負けて話が展開



借り物の力で調子に乗んじゃないよ

パーティが全滅するという条件もあるのだ。

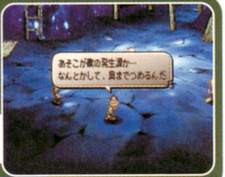
逃げて話が展開



今のうちに、退却を！

何度も逃げてストーリーが進展するケース。

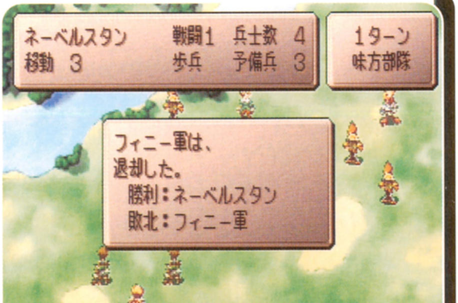
限りなくモンスターが復活



あそこが敵の発生源か…
なんとかして、奥までつめるんだ

際限なくモンスターが湧き出る。早急に対策を。

コンバット



ネーベルスタン　戦闘1　兵士数　4
移動　3　歩兵　予備兵　3

1ターン
味方部隊

フィニー軍は、
退却した。
勝利：ネーベルスタン
敗北：フィニー軍

シミュレーション要素を含んだ 戦略的バトル

パーティ単位ではなく、軍勢が激突したときの戦闘は、独自のルールで執り行われる。特定のシナリオをプレイすると、この戦闘になることがあるぞ。

コンバットの詳しい説明は74ページ

戦闘システム
Arts

技と術

「ギュスターヴの奴……」
ワイドの洞窟でモンスターに囲まれたケルヴィンは、
舌打ちしながらも木槍からアニマを引き出す。
「呼んだか」という声と同時に飛び出した影、ギュス
ターヴはモンスターを十字斬りで屠る……。

技を使う

技とは何か

技とは武器や肉体による物理攻撃にタイミングや精神統一で特殊な威力を持たせた攻撃方法だ。扱う武器によって５つの系統と体術に分けられていて、それぞれのスキルの数値が高いほど、強い効果を発揮してくれる。また、この技を使用するには、基本的にＷＰが必要になる。アニマを持たないと言われたギュスターヴは、この技を使って敵と戦う。

技は肉体を使った超闘法。戦いのスペシャリストが得意とする。

技をひらめく

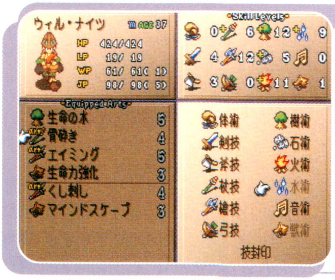
技はチームバトルのひらめきや、デュエルの連携によって身につける事ができる。デュエルで身につけるには、適切なコマンドの組み合わせを見つけることが大事。チームバトルでひらめくには、多分に運の要素が多い。だが、スキルにプラスがついている場合、ひらめきの確率は通常より高い。そして技を何度も使えば、そこから派生する技をひらめく確率もアップする。

3つのポイント

- ●キャラクターが技の資質を持っていると、ひらめきやすい
- ●自分より強いか、同等の敵と戦っているとひらめきやすい
- ●ロールで自由行動を選んでいるとひらめきやすい

技は共有財産

一度ひらめいたり、憶えたりした技はプレイヤーノートに記録される。また、メニュー画面の技装備でストックして、再装備すれば、憶えたのとは別のキャラクターも使用する事ができる。従って、ギュスターヴが憶えた「切り返し」をウィルが使用することも可能なのだ。多くのキャラクターが活躍するこのゲームでは、経験値ではなく技や術と言った要素が、主人公達に継承されて行くと考えるとわかりやすいだろう。



ウィル・ナイツ m AGE 37
HP 424/424
LP 19/ 19
WP 61/ 61(1)
JP 98/ 98(5)

-Skill Levels-
0 6 12 9
4 12 5 0
3 0 11 1

-Equipped-Arts-
生命の木 5
骨砕き 4
エイミング 5
生命力強化 3
くし刺し 4
マインドスケープ 3

ゲームが進むほど、技も術も増え戦術の幅が広がる。

術を使う

術とは何か

術とはツールなどからアニマを引き出して利用する技術のことだ。『サガ フロンティア２』の世界では、この術が発達していて一般庶民にまで浸透している所に特徴がある。術の体系は６つに分類（詳細はP.46より）され、ＪＰを消費することで使う事ができる。技と同様にスキルの数字が大きいほど威力を増し、資質があれば早くおぼえていく。技に近い術技や合成術などがある。

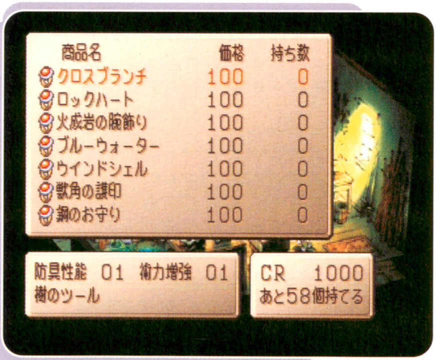
一般になじみのある「魔法」よりも、身近で使いやすい。

術を得る

術を得るには、とにかく今ある術を使いまくるしかない。チームバトルやデュエルで使用した術に関係のある術が、戦闘終了後に編み出されて身につくのだ。技と違って、憶えた術は技装備で装備しないと使う事ができない。スキルに資質を表す「十」がついていれば、そのキャラクターはその術系統を元にした合成術などをよく憶える。術のもとになるのはアニマと呼ばれる自然界の精気のようなもので、これを利用するために、人はクヴェルやツールといったアイテムを用意する必要がある。町では道具屋にマメに寄って、キャラクターが使用する系統のツールは常にストックするようにしておきたい。なぜならツールは使用する度に消耗していくからだ。

術を使う

樹木からダイレクトに「樹」の力を使えるが、それではあまり効果を期待できない。攻撃がしたければ、木槍など力の発現をコントロールさせるもの（ツール）の方が強い威力を発揮する。



商品名	価格	持ち数
クロスブランチ	100	0
ロックハート	100	0
火成岩の腕飾り	100	0
ブルーウォーター	100	0
ウインドシェル	100	0
獣角の護印	100	0
鋼のお守り	100	0

防具性能　01　術力増強　01
樹のツール

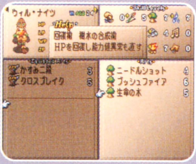
CR　1000
あと58個持てる

この世界の武器は、基本的に術を発現させるための道具＝ツールである。金属は術の元となるアニマを宿さないと言われているため、あまり利用されていないのだ。

合成術

術士と呼ばれる術の専門家には、強い威力を持った合成術を使わせたい。合成術とは、「樹十石」などといったシンボルを組み合わせることにより発動される強力な術。ゲーム中、特にチームバトルでは、術を使って戦う場合、ほとんどこの合成術で戦うことを意味する。元となったシンボルの６系統に分類され、技装備の画面でおぼえた術を装備できる。エリア攻撃や全体攻撃のほか、回復など多くの効果を持った術が存在する。戦闘後におぼえるのは、この合成術である。

おぼえる



回復術　樹木の合成術
HPを回復し能力値異常も直す

かすみ二段　3
クロスブレイク　5

ニードルショット　4
ブッシュファイア　6
生命の木　5

チーム＆デュエル戦闘後に編み出され、Artsリストの中にストックされる。

使い方

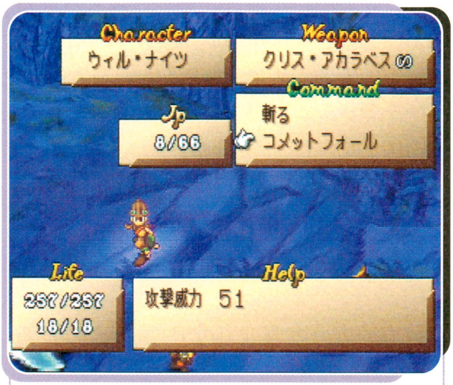
技を使う時のように、コマンドを選択するだけで簡単に発動する。

序盤から見られる技は？

技にも２つの系がある

『サガ フロンティア２』の世界では、技も術もあわせてArtsと呼ばれている。ここでは説明のため、便宜的にＷＰを使うものを技と呼び、ＪＰを使うものを術と呼ぶ。したがって木槍で戦う時にあらわれる「緑の牙」は、一見技のように感じられるが術に分類されることを憶えておいて欲しい。

さて技だ。技は以下の６つの系統に分類される。だいたい難易度が３段階あり、それはデュエルの連携が何連携かで判断可能だ。スキルレベルが低いうちは、難しい技をおぼえようと思ってもできない。まずデュエルの２連携で発動する技を中心に憶えるといい。



使用する技は、技装備で装備する必要がある。新しい技をひらめくと、ひらめいたキャラクターのArtsリストに加わっていく。

WPを使用する技 と JPを使用する術

実際に技を見よう

剣 技

斬ることを目的とした武器である剣を使った技。あらゆる技の系統の中で、もっともバリエーションが多いのが特徴だ。だが単体の攻撃力では斧に負け、利便性では槍に負ける。したがってこのゲームでは、必要なときに必要な技を選んで使える玄人向きの武器かも知れない。

切り返し……………………攻撃力21：WP2

基本中の基本でギュスターヴもすぐにひらめく。ここから派生する上位技も多く、また連携性も良好。序盤ではお世話になりっぱなし。

十字斬り…………………攻撃力25：WP3

切り返しから派生する技のひとつ。グールやスケルトンなど、アンデッドに対して効果が高くハンの廃墟で重宝する。

スマッシュ………………攻撃力37：WP4

序盤剣技の中核をなす技。攻撃力が高く、連携性も良好。しかしたまに「スカッ！」と外れるところがさびしくも悲しい。

斧 技

剣と同じく斬る武器と言っていいが、その形状から剣に勝る破壊力を持っている。切り＋打撃という特性を持ったこの系統の武器の技は、それにふさわしくワイルドなものが多い。どんな場合でも良好なダメージを与える斧を使う戦士は、ボス戦、ザコ戦を問わずポイントゲッターになってくれる。

かかと切り………………攻撃力19：WP2

かなり早くに手に入る技。命中すると敵の素早さをダウンさせる働きがある。攻撃力もそこそこで、序盤ではお世話になる。

一人時間差 ……………攻撃力34：WP3

回避不能の攻撃で、ダメージも大きい。連携性も良好で序盤～中盤のポイントゲッター用の技として重宝する。

夜叉横断 ………………攻撃力49：WP4

消費ＷＰのわりに攻撃力が高く、ヒットポイントの多い敵に相対した時に頼れる技。連携もそこそこいいようだ。

杖 技

打撃を目的とした武器だが、攻撃力を重視した作りではないので、やや ダメージは低め。従ってメインウェポンとしては難があるが、ブロックや追加効果のある攻撃が多く捨て難い。サブウエポンとして使うには最適の選択で、才能のあるキャラには持たせたい。

回し打ち……………………… 攻撃力10:WP2

杖のもっとも基本の技。とにかくこれを憶えて使わないと、次の杖技をひらめかないという意味で重要な技だ。

ハートビート…………… 攻撃力14:WP3

麻痺効果があるため、ゲーム全般に渡って使える技。連携性が高いのにコストが低いのが好感。攻撃時のハートがラブリィだ。

骨砕き …………………… 攻撃力31:WP4

斧技の中級技、スカルクラッシュと対をなす技だ。その名の通り、骨がむきだしのモンスターには効果が特に大きい。

槍 技

間合いが長く使いやすい突き系の武器。このゲームでは最もコストパフォーマンスのよい武器で、序盤から終盤まであらゆる場面で活躍する。杖のような特殊効果を期待できるうえ、剣を越える攻撃力を持つ。メインウェポンとして十分に使って行ける。

二段突き………………… 攻撃力22:WP2

槍技の基本中の基本。最初にひらめく技としては、そこそこの攻撃力と連携性の高さがウリ。使いこなして上の技を目指そう。

くし刺し ………………… 攻撃力36:WP4

同じ槍のチャージに近いが、こちらの方が連携性が高い。しかも数少ない同技連携が可能な技なのだ。ボス戦で使いたい。

エイミング …………… 攻撃力55:WP5

槍の中級技と考えていい。中盤以降とてもお世話になるはずだ。回避不可能攻撃で、大きなダメージを期待できる。

弓 技

武器の中で唯一の飛び道具。間合いが離れているほど、相手より早く攻撃できるという特性を持つ遠距離支援武器。一撃は強くないが、序盤に全体攻撃をひらめくなど使い勝手は非常に良い。これを得意とするキャラクターが何人か登場する点も見逃せない。

でたらめ矢 …………… 攻撃力12:WP2

攻撃力が低く当たらないこともあるが、なんといってもコスト2の全体攻撃はお得。連携性も高くザコ相手に手軽に使える。

狙い撃ち ……………… 攻撃力18:WP3

単体攻撃で、やや威力を増している。弓をメインに使っているキャラクターはお世話になる技としておぼえておこう。

影ぬい………………………… 麻痺:WP2

ダメージを与えない奇妙な技。ターゲットの影を縫い止め、麻痺させる効果がある。連携するとけっこう使える。

体 術

基本となるパンチはとても弱いが、ツールを消耗しないので、長丁場のサブウエポンとして期待できる。破壊力も技をひらめくにしたがって上昇し、中盤以降はかなりの戦力になる。また術との連携性も良好で、ボス戦での3～4連携を期待できる点も見逃せない。

裏拳……………………… 攻撃力15:WP3

攻撃力は期待できないが、命中性能の良さと連携性の高さが光る技。これを使い続けると新たにひらめく技もある。体術の基本のひとつ。

胴抜き………………… 攻撃力21:WP3

序盤に憶えると、サブウエポン、いやメインウエポンとしても十分使用に耐える技。蹴りを主体にした技で、デュエルでも重宝。

ボコボコ……………… 攻撃力27:WP4

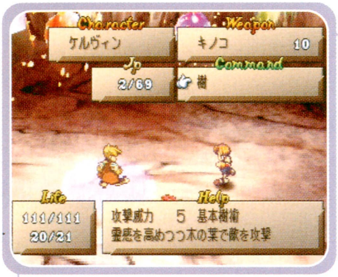
敵を殴る蹴るなどして、ボコボコにする楽しい技。攻撃力が高い上に骨系のスケルトンなどにも効果が高い。上位技に爆砕鉄拳がある。

術を自在にあやつる

アニマを集め、術を発動する

術を発動するためには、まず元となるアニマを集めなければならない。そのために必要なのがツール、もしくはクヴェルだ。クヴェルは冒険の途中で見つける必要があるが、ツールは町の商店で購入できる。これを持っていれば、一番基本的な術は使う事ができる。樹や火の武器ツールを持てば、術と技が融合した攻撃手段を使うこともできるのだ。また、クヴェルの中には6つの系統に属さない未知のものも存在する。

戦闘のコマンドに…



ケルヴィン

キノコ 10

2/69

樹

111/111
20/21

攻撃威力　5　基本樹術
霊感を高めつつ木の葉で敵を攻撃

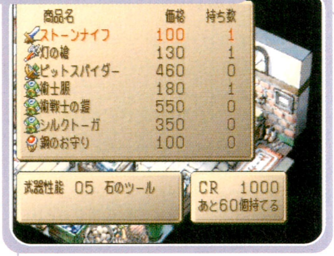
ここでは、洞窟の中に生えているキノコからアニマを集め樹術を発動させようとしている。

アニマを集める

周囲から

術を使えるキャラは、マップ上の様々なものから術を発動させる事ができる。

アクセサリ&武器



商品名	価格	持ち数
ストーンナイフ	100	1
灯の槍	130	1
ピットスパイダー	460	0
術士服	180	1
術戦士の鎧	550	0
シルクトーガ	350	0
鋼のお守り	100	0

武器性能　05　石のツール

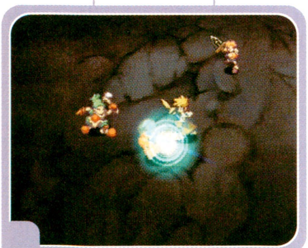
CR　1000
あと60個持てる

ツールはアクセサリや武器の形をとる。商店で購入できるが、使用すると消耗するという欠点を持つ。早々にクヴェルを見つけたい。

単体の術と合成術

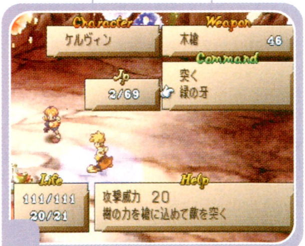
単体の術とは樹や石といったシンボルそのものの力を使った術を指し、これはツールを持っていれば簡単に発動する。合成術はシンボルを組み合わせる高度な術で、術をたくさん使い、スキルをアップさせ戦闘で編み出さないと合成術は憶えられないし、使用できない。

Arts



技

技は人間の力そのものの発露と考えていい。武器ごとに決まった体系など、術とは明らかに基礎となっている部分が違うが、一般的にArts中に数えられる。



ケルヴィン

木槍 46

2/69

突く
緑の牙

111/111
20/21

攻撃威力　20
樹の力を槍に込めて敵を突く

術技

特定のツールに付属する術。アイテムに術を乗せて使うため、技に近いイメージがあるが、JPを使うれっきとした術だ。木槍の緑の牙などがポピュラーなもの。

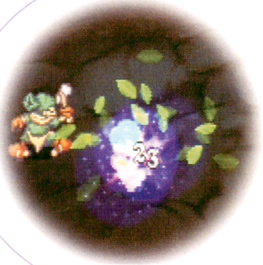
術

水、石など、シンボルの名を冠したものをはじめとする純粋なアニマの発露を術と呼びたい。そういう意味では、合成術もこの範疇に入ると考えていいだろう。

樹術

植物に宿るアニマを扱う。樹は安らぎ、守り、風、成長などの象徴。

- **樹烈斬り**
- **緑の牙**
- **樹木の矢**など



単体の術

風が木の葉を巻き上げ、敵を攻撃する。素手で攻撃するのと大差ないダメージしか与えられない。

用法

樹術には実行者の霊感を研ぎ澄ます効果があると言われているため、使うほどに威力が増す。したがって簡単な術でザコと戦い、強力な敵には合成術で挑戦するという方法が作戦として考えられる。

石術

鉱物に宿るアニマを扱う術で、岩、結晶、砂、硬化などを象徴する。

- **石の剣**
- **石斧断**など

単体の術

敵の防御力をダウンさせる。ダメージはなく、効果は累積しないので、術技を使った方が良い。

用法

石斧など安く手に入りそこそこ使えるツールが多いので、序盤に有利。またこれらを使って術を発動して殴れば、ダメージと一緒に防御力ダウンの効果がある。気分の問題だが、強力な敵には一応使っておきたい。

炎術

火炎に宿るアニマを扱い、火、活力、浄化、暗示などを象徴する。

- **火炎龍**
- **火矢**
- **炎の太刀**など

単体の術

アクセサリなどから簡単に発動される炎の力は、そこそこの攻撃力を持ち、序盤は使える。

用法

追加効果はないが、植物系／獣系などのモンスターは火が苦手なため威力がアップして、冒険では重宝する。しかも石や樹のツールと同じぐらいポピュラーなので入手もしやすい。総じて攻撃力のある術。

水術

水に宿るアニマを扱い、雲、氷、癒し、時などを象徴する。

●（一般に知られていない）

単体の術

生命（ＬＰ）を消費する以外、唯一のヒットポイント回復法としてゲーム全体を通してお世話になる。

用法

水のアニマは特殊で、他の術のように武器にこめても技として発動しない。例えば水のツールである斧を使っても回復にしか役立たない。水術は、癒しのための特別な術として理解しよう。

音術

音に宿るアニマを扱い、あらゆる音を象徴している。

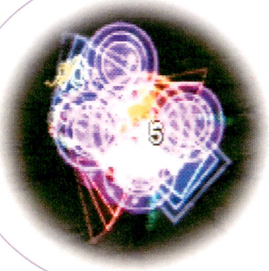
●音波撃
●音波剣など

単体の術

ウインドシェルなどを使った単体の術でも音波撃と同じ効果が上がる。ダメージ＋霊感ダウン。

用法

音術は、『サガ フロンティア２』の世界でも新しい学問。従って研究があまり進んでおらず、武器などは高価なうえ、あまり売っていない。霊感ダウンの効果があるので術を使う敵に対して有効。



獣術

獣のアニマを獣骨などから得て扱う。生体メカニズムや生命力を象徴する。

●（単体で使用）

単体の術

通常、ダイレクトに起動して、対象者の戦意を向上させる働きがある。獣骨などから簡単に起動する。

用法

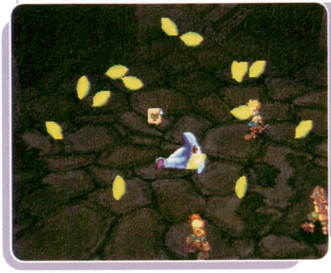
用法は水術に近い。音と同様、研究対象となったのがつい最近なので、術としての種類は多くない。素材がありふれているため、ある程度ツールは市場に流れているが使い所が難しい。合成術には便利なものが多い。

合成術

複数のシンボルが組み合わさって、より大きな力を生み出した術が合成術だ。これが術士のメインウェポンになる！

ニードルショット…… 攻撃力36:4JP

序盤から登場して、中盤以降まで活躍する攻撃術。対象は単体で、技との連携性がなかなか良いので使い勝手がよい。



樹 ＋ 石

生命の水……………… （回復）5JP

水を単体で使うよりも、この術で回復した方が効率がよい。これさえあれば、ＬＰを削るのは本当に切羽詰まった時で十分だ。

樹 ＋ 水

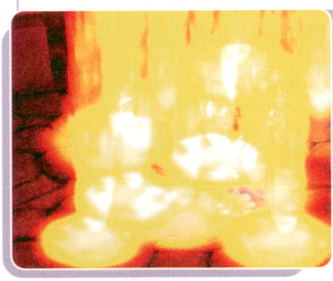
デルタ・ペトラ……… 攻撃力50:6JP

追加効果の石化で、一撃必殺の可能性を秘めている。扇状の効果範囲を持ち、多くの敵を攻撃範囲におさめる事ができる。対ザコ戦の切り札。

石 ＋ 樹

ファイアストーム…. 攻撃力66:8JP

消費ＪＰが多いのがネックだが、破壊力はピカイチ。敵全体が対象なので、ザコは一撃で一掃できる。連携性も良い。



炎 ＋ 炎 ＋ 樹

生命力強化………… （回復）3JP

敵味方とも行動が終わった後、毎回ＨＰが少しずつ回復する。上手く使えば、ボス戦のように長引く戦いを相当有利に進められる。

獣 ＋ 獣

ソニックバーナー… 攻撃力21:6JP

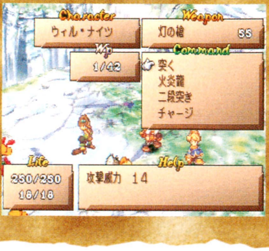
扇状の攻撃範囲を持つ技で、デルタ・ペトラに近い使い方をする。こちらは植物や獣系のモンスターに対して高い効果を発揮。

音 ＋ 炎

戦闘システム
Team Battle

チームバトル

ウィルは、ディガーとして初めての旅に出た途中、ヴィジランツのコーデリアや術士のナルセス、同業者のタイラーと合流し、ハンの廃墟に挑戦する。
陽光の届かない地下迷宮で彼ら４人は、数体のモンスターに行く手を阻まれ、チームバトルに突入する…。


Character
ウィル・ナイツ
Weapon
灯の槍 55
Wp
1/42
Command
突く
火炎龍
二段突き
チャージ
Life
250/250
18/18
Help
攻撃威力 14

チームバトルとはなんだろう

チームバトルとは複数の敵ＶＳ複数の味方を基本とする戦闘だ。敵も味方も自分の行動をコマンドという形で１度ずつ入力して戦い、戦闘に参加したすべてのキャラクターの行動が終了すると、またコマンド入力にもどる。そしてこれを敵、もしくは味方が全滅するか交渉によって戦闘が終わるまで繰り返す。状況によっては主人公ひとりと、敵１体での戦いが起こるかも知れないが、前述のコマンド入力の形式である限りチームバトルと呼ばれる。味方同士で力を補いあい、得意な攻撃方法を組み合わせて戦う戦術性の高さが、この戦いの醍醐味だ。

チームバトル

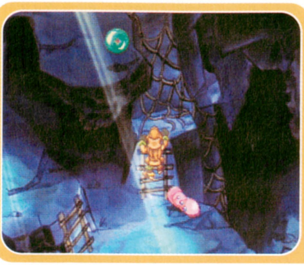
敵 多人数 **VS** **味方** 多人数

これを想定した戦闘のシステムをチームバトルと呼んでいる。味方はパーティメンバー全員（最大４人）が戦闘に参加することになる。

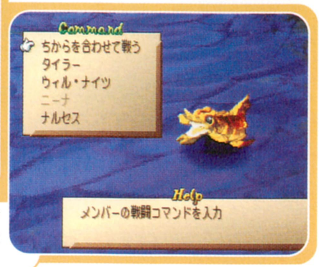
複数キャラクターの連携が楽しい!

敵味方キャラクターが繰り出す技や術のタイミングが会った瞬間にあらわれる超攻撃「連携」を編み出すのも、チームバトルの大きな楽しみのひとつだ。

チームバトルの流れ

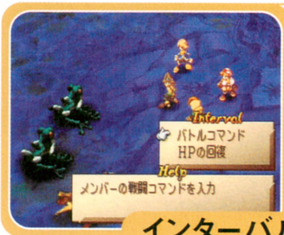


遭遇 敵とは正面から当たるのが望ましい。横や背後から敵が来ると乱戦になる。


Command
ちからを合わせて戦う
タイラー
ウィル・ナイツ
ニーナ
ナルセス
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

戦闘スタート


Interval
バトルコマンド
HPの回復
Help

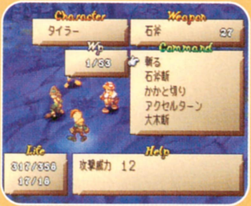
メンバーの戦闘コマンドを入力

インターバル

LPを使った回復や、可能な場合には交渉が行える。この流れをターンと呼ぶ。

コマンド入力

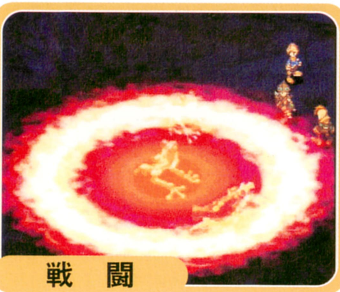
味方キャラクターに指示を与える（コマンド入力）画面。この入力＝作戦となり、勝敗を左右するのだからアタマの使い所だ。「連携」といった要素もここに関係がある。58ページからは、基本的な戦い方の紹介があるので参考になるはず。


Character
タイラー
Weapon
石斧 27
Wp
1/33
Command
斬る
石斧斬
かかと切り
アクセルターン
大木斬
Life
317/356
17/18
Help

攻撃威力 12

攻撃をするか守るか、それとも回復をするのか。主人公達に命令を与える。

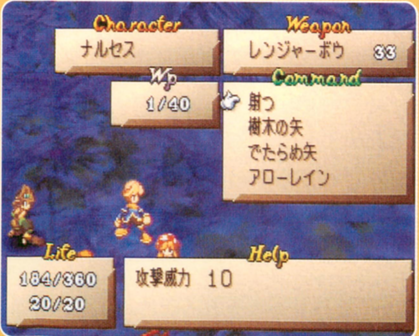
人数分入力する



戦　闘

次の行動の指針になるので、誰がダメージを負ったのか、何が起こったかは良く見ておこう。

こんなキャラクターがいると便利！


Character
ナルセス
Weapon
レンジャーボウ 33
Wp
1/40
Command
射つ
樹木の矢
でたらめ矢
アローレイン
Life
184/360
20/20
Help

攻撃威力 10

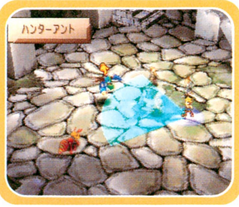
ハデで見ていて気分の良い全体・エリア攻撃は、中盤以降に格下の敵を相手にする時とても便利だ。

チームバトルの面白さは、キャラクターが互いに補いあって戦闘などを解決するところにある。個性が違えば、戦い方も違うのだ。例えば肉体派のギュスターヴ、術が得意なケルヴィン、術も得意だが杖技なども使えるウィルなど、それぞれにあった戦い方がある。中でも弓と術の得意なキャラクターは、チームバトルになくてはならないエリア攻撃、全体攻撃に秀でているので重宝する。エリア攻撃とは、円形や扇状など特定範囲内の敵を攻撃するもので、全体攻撃はその名の通り敵全てにダメージを与える。どちらも個人の戦いであるデュエルにはなく、その迫力と強い威力は一見の価値がある。詳細は52ページで解説。

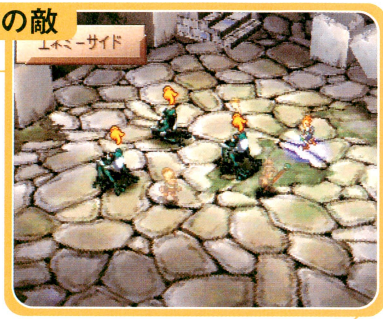
エリア攻撃を考える

複数の敵に、同時にダメージを与える事ができるのがエリア・全体攻撃だ。全体攻撃は強力な合成術や弓技、エリア攻撃は序盤から使える合成術として存在する。特にエリア攻撃は、目標の選択によって何体の敵にダメージを与えられるかが変わってくるので注意が必要だ。効果範囲にその敵がいるかは、敵の影を見ることで判断できる。

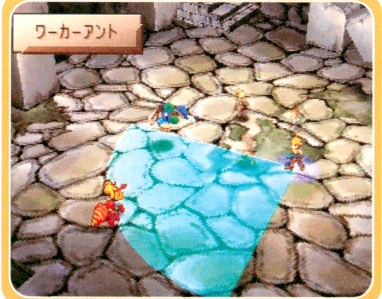
目標によって効果範囲変化



全ての敵

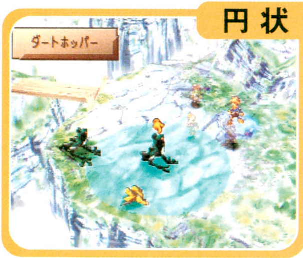


ファイアストームなど、全体攻撃は効果範囲に囚われず使い勝手がよい。味方には当たらない。

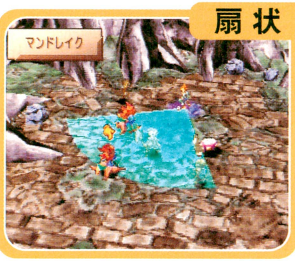


基本はなるべく遠くの敵を目標にすること。空中の敵は、地面の影を見て効果範囲にいるか判断する。

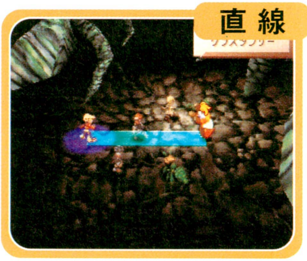
円状



扇状



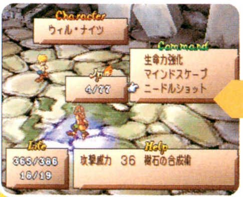
直線



チームバトルの連携

連携ってなんだ?

前作『サガ フロンティア』にも登場した連携。これは、味方の攻撃がタイミング良く噛み合い、より大きいダメージを敵に与える攻撃を指す言葉だ。「連携をする」というコマンド（命令）がある訳ではなく、攻撃の結果として発動するので、多分に運の要素を含んでいる。だが、どんな技や術の連携でも、単体の攻撃より威力が上がるので連携はなるべく発動させたい。ここから、連携が起こる確率を上昇させる方法を考えてみよう。


Character
ウィル・ナイツ
Command
生命力強化
マインドスケープ
ニードルショット
Jp
4/77
Life
365/386
16/19
Help
攻撃威力 36 樹石の合成術

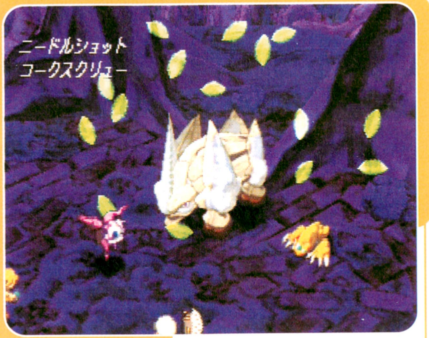
入力

コマンド入力の時に「連携」と入力はできない。だが、事前のちょっとした準備と知識で、連携を発動させることが容易になるのだ。

連携はどんな時に起こるのか？

連携の攻撃力はかなり高いが、そう簡単には起こらない。だが、一度発動してプレイヤーノートに記録された連携は高い確率で発生する。肝心なのは最初の一発をどう発動させるかということだ。まず大切なのは、技や術のストックをできるだけ持つこと。技や術には、連携のしやすいものやしにくいものといった特徴があるので実際に使って試すことが肝心だ。2連携したものは、3連携・4連携とつながる可能性がある。また連携のしやすいバトルスタイルを設定するのも重要だ。

基本は2連携


ニードルショット
コークスクリュー

連携はまず2連携（2人の連携）が発生して、そこに他の技などが加わっていくのだ。

3 連携

4 連携

敵の技とも連携する

連携はなにも味方同士で起こるとは限らない、敵の「ため」など技や術とも連携する。この場合も通常の味方同士の連携と同じように攻撃力は増す。だが敵の攻撃と同時発動したりするとやっかいだ。互いにダメージを与え合うなんてことも稀に起こる。擦れ違いざまの一撃は格好良いのだが……。

連携させるには「バトルスタイル」に注意!

連携させるには事前準備が重要。前項で連携しやすい技や術を探せと書いたが、それだけでは足りない。メニューからバトルスタイルというコマンドを選んでみよう。ここで設定できる3つの項目が、連携の準備に欠かせない。こまめにクイックセーブをしながら、この設定も変えてみよう。技をひらめく設定、連携しやすい設定、乱戦にならない設定など多くのことができる。

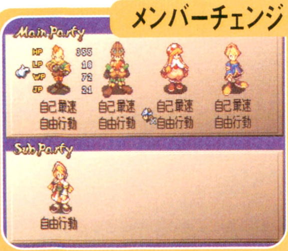
連携のポイント

◆味方がまとまって行動する

◆連携確率の高い技や術を使う

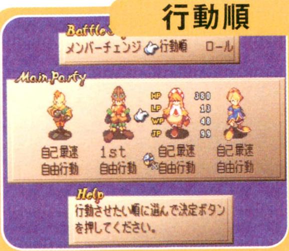
◆連携確率をあげるロールを使う

メンバーチェンジ


Main Party
HP 355
LP 18
WP 72
JP 21
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
Sub Party
自由行動

ゲームが進むと、主人公と仲間が4人を越えることがある。その時に利用するのがこのコマンド。5人目の仲間はサブパーティに入っているので、必要な時に入れ換える。

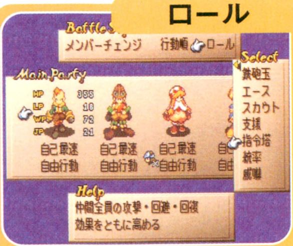
行動順


Battle S
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Main Party
HP 380
LP 13
WP 48
JP 99
自己最速
自由行動
1st
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
Help

行動させたい順に選んで決定ボタンを押してください。

「自己最速」は個人のスピード重視。その他に順番をつけて従わせる事ができる。連携の確率を上げたいなら、中ぐらいのスピードのキャラから行動させるといい。

ロール


Battle S
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Select
鉄砲玉
エース
スカウト
支援
指令塔
統率
威嚇
Main Party
HP 355
LP 18
WP 72
JP 21
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
Help

仲間全員の攻撃・回避・回復効果をともに高める

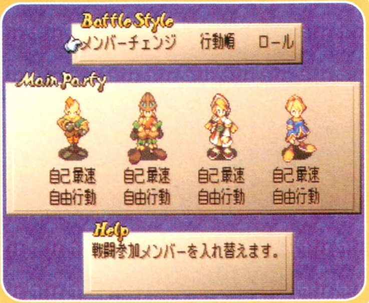
ロールとは役割のこと。連携しやすいロールはもちろん、連携しにくいロールというものもあるから注意したい。ロールについての詳しい説明は次のページで。

ロールの選択を極める

戦う前に必ずチェック

ロールは、メニュー画面からバトルスタイルを選択して入力する。通常は技をひらめいたり、戦闘の効率が上がるようなロールを選択しておくのが賢明だ。技や術を多く持っていれば、後に連携をさせるのに役立つ。戦闘の効率が上がるロールと言うのは、全体の能力を上昇させるロールやキャラクターの個性にあったロールの事を指す。そうしておけば見たことのない強い敵に出会った時にもあわてずにすむ。強力な敵と戦う時には、連携の効率を第1に考えよう。

バトルスタイル画面



Battle Style

メンバーチェンジ　行動順　ロール

Main Party

自己最速
自由行動　自己最速
自由行動　自己最速
自由行動　自己最速
自由行動

Help

戦闘参加メンバーを入れ替えます。

敵中を進む前、ボスと会う前、不審な場所に近づく前には、クイックセーブとバトルスタイルの確認を忘れずに行いたい。

使えるロール　TOP3

序盤からラストまでお世話になる3つのロールをチョイス。この3つを中心に、次頁のロールをからめると効果的な作戦が展開できる。

自由行動

技をひらめき、そのストックを増やすのは重要だ。このロールのみ複数につけられる。

個々が自由に行動するロール。とは言ってもプレイヤーのコマンドを無視するわけではない。ひらめき率が高く、連携率が低いのが特徴。ボス戦以外では何人かに割り振りたい。

エース

ハートビートチャージ

連携のストックをするという意味では、いつも誰かにつけておいて損はないロール。

先行する行動からの連携成功確率をアップする。従って、戦闘中2番目以降に行動するキャラクターに割り振る必要があるロール。その特性から強力な敵との戦いでは必須のロールと言っても過言ではない。

スカウト

敵味方が乱戦になると、思うように戦えない。キャラの強さに自信のない時はつけたい。

パーティー（4人の仲間）の誰かにつけておくと乱戦になりにくくなるロール。前衛に耐久力の高いキャラを揃えた人は必ず選択すべきだ。また、敵がまとまるためエリア攻撃が使いやすくなる利点もある。

ロールの種類はこんなに豊富

術強化

じゅつきょうか

術の攻撃効果をアップさせる特性を持つロール。特に作戦がないかぎり、術士にはこれをつけておけば良いだろう。

回復

かいふく

回復術の効果をアップさせる。長丁場の戦いが予想されるときなどに。回復の専門家を作っておく必要はあるが……。

指令塔

しれいとう

仲間全員の攻撃・回避・回復効果を高める。前ページのエースと並び、強力な敵との戦いで重宝する重要なロール。

威嚇

いかく

弱気な相手との交渉をまとめる。戦闘が有利になった時など、相手と話をつけ戦闘を終わらせる便利なロール。

狙撃

そげき

弓の得意なキャラクターが、弓攻撃の効果を最大限に活かすロール。ロールが増えると使える場面は少ない。

鉄砲玉

てっぽうだま

とにかく最速で行動する。ダメージを受けずザコを一掃する時や、ＬＰを使わず術の回復を第１にしたい時はこれだ。

支援

しえん

仲間全員の攻撃・回復効果を高める。指令塔と効果がだぶるので併用は避けたい。それを抜かせばいつでも使えるロール。

統率

とうそつ

全員を素早く行動させる。指令塔と並ぶ重要ロールで、４人いる時には誰かに持たせたい。先手必勝という訳だ。

鉄壁

てっぺき

中盤あたりで登場するロールで、ダメージを最小限にする。前衛のキャラクターにつけるとパーティを守る。

その他にも…

新たな仲間は、新たなロールをもたらしてくれる。また話が進みキャラクターが再登場した時にも、ロールが増える。ゲームが進むとこの他に、連携確率を上げるロールやカウンターされにくいロールも登場するのだ。

連携を狙ってみる

53ページで、連携の起こりやすい技や術があると書いた。前ページでは、連携の確率をあげるロールの紹介もした。そして次は実戦編ということで、2連携のパターンをいくつかあげてみた。最初はこの連携を目標にして、行動してみるといいだろう。

もちろん2連携のパターンはこんなに少なくはない。これを元に自分だけのパターンを探して、さらに3連携、そして4連携へとつなげて行って欲しい。それを研究するのも、このゲームの面白さなのだから。

チャージ
一人時間差
キックラッシュ

2連携が決まるようになれば、このような3連携は目前。だが4連携は貴重なので、プレイヤーノートでチェックを！

基本は2連携

スマッシュ
＋
二段突き

「スマ突き」となる連携。スマッシュの打撃力が魅力な序盤の連携だ。ギュスターヴとケルヴィンの冒険でもよく見られる。防御力の高い敵にも有効だ。二段突きは他にもよく連携する。

ソニックバーナー
＋
胴抜き

「ソニック抜き」となる連携。ウィルの物語が進むと手に入るであろう技と術の組合せ。体術と合成術の組合せなので、武器の耐久度が減らない。破壊力もそこそあって、使える連携の1つ。

コークスクリュー
＋
ハートビート

「コークビート」となる連携。ハートビートのマヒ効果が嬉しい連携と言える。体術のコークスクリューは破壊力もある上、連携もしやすい。斧技などとも連携させれば、中盤非常に役立つ。

でたらめ矢
＋
音波撃

「でたらめ撃」となる連携。全体攻撃のでたらめ矢と、単体攻撃の音波撃とのハーモニーがいい感じ。ザコ＋強い敵といった組合せに有効だ。ただし、でたらめ矢は敵にかわされることもある。

ブッシュファイア
＋
ニードルショット

「ブッシュショット」となる連携。ともに連携しやすい術のようで、技と連携して多くのパターンを作り出す。この攻撃は比較的HPの高い敵と戦う時に便利

ブッシュファイア
＋
アクセルターン

「ブッシュターン」となる連携。エリア攻撃のブッシュファイアと斧技のアクセルターンの連携。植物系の敵を相手にした時などとても役立つ。アクセルターンの連携確率はかなり高い。

夜叉横断
＋
ニードルショット

「夜叉ショット」となる連携。序盤にＨＰの多い敵と戦う時に便利な単体攻撃の連携。コークスクリューが加わり3連携になれば、中盤以降も役立つスグレモノだ。

夜叉横断
ニードルショット

比較的簡単に身につくはずなので、序盤のうちに、それぞれの技と術をバンバン使おう。

でたらめ矢
＋
アクセルターン

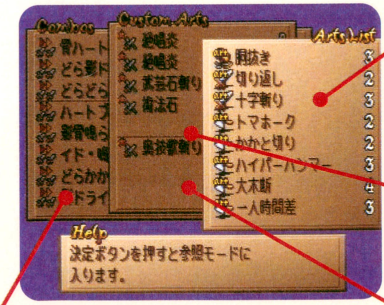
「でたらめターン」となる連携。でたらめ矢は、連携がしやすい技。色々な技と、よく連携して楽しませてくれる。この系統はザコ敵を相手にする時に有効。ブッシュファイアとの連携より経済的。

でたらめ矢
アクセルターン

アクセルターンの破壊力はかなりのもので3連携もしやすい。中盤の対ザコ戦で威力を発揮する連携。

プレイヤーノート　～連携記録の登録～

プレイヤーノートは連携の履歴と、憶えた技や術のリストが記録される場所だ。連携が発生すると、お気に入りラインの下に次々に記録されて行く。そして、入り切らなくなれば最初に憶えたものから消えていくのだ。ここに記録されている連携は、通常何もない時よりも発動しやすいので、大切な連携はお気に入りラインより上にいれておこう。


Combos
骨ハート
どら影ド
どらどら
ハートブ
影骨鳴ら
イド・鳴
どらかお
ドライ
Custom Arts
絶唱炎
絶唱炎
武芸石斬り
術法石
Arts List
Help

胴抜き	3
切り返し	2
十字斬り	3
トマホーク	2
かかと切り	2
ハイパーハンマー	3
大木断	4
一人時間差	3

決定ボタンを押すと参照モードに
入ります。

Arts List

おぼえた技と術のリストが系統ごとにまとまって表示される。数がたまったら、この一覧を利用して、デュエルの技の研究をしてみるといいだろう。

このラインは？

これがお気に入りライン。決定ボタンを押しながら、上下を押せば移動できる。技装備の画面にも同じものがある。

チームバトルの連携履歴

連携が発生するとここに記録される。お気に入りを増やすと、新たな連携をおぼえてもすぐに消えてしまうので注意が必要。ポケットステーションがあると、膨大な連携データを管理できるようになるので便利だ。

デュエルの連携履歴

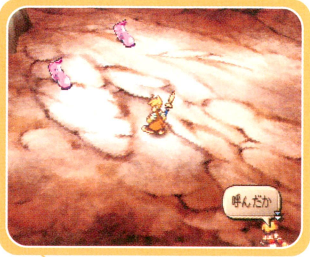
その名の通りデュエルで発生した連携の記録。デュエル中に表示される技の名前と保存される名前が違う所がポイントだ。「絶唱」「妙法」「術法」など名前に法則がある。連携の内容を確認できるのがありがたい。

2人までの戦術

Tactics

2人というのは微妙な人数だ。多人数というには少なすぎるが、1人よりは確実に選択できる行動の幅が広い。また敵と出会った時には、ほぼ確実に数で負けているという不利な状況のはずだ。だがゲーム中、2人で行動する機会は必ず巡ってくる。

そんな状況でどのように戦って行けばいいのか。それをここでは紹介する。あわせて、戦闘での基本的な心がまえを書いていくので、次の項「多人数の戦術」とあわせて読んでもらうと、さらに効果的だ。

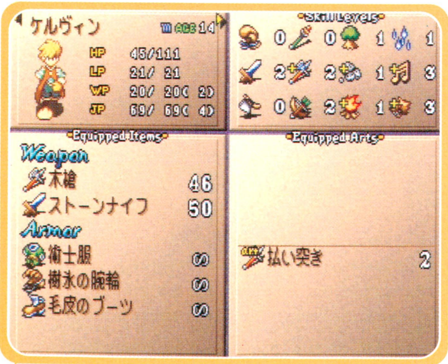


ギュスターヴとケルヴィンは、序盤2人でいくつかの戦闘をこなす。

まずは戦いの準備

仲間と自分を知る

機会があれば、すぐにメニュー画面を開いてキャラクターステータスをチェックしよう。最初にするのは、WPとJPのチェック。そのキャラクターは術が得意なのか、剣などを使う技が得意なのか、大まかな予想がつくはずだ。次にSkillLevelsをチェックする。「＋」のついたものが、そのキャラクターの得意な能力だから、それにあわせて武器や術を選んであげよう。


ケルヴィン

AGE 14

HP 45/111

LP 21/ 21

WP 20/ 20(2)

JP 69/ 69(4)

Equipped Items

Weapon

木槍 46

ストーンナイフ 50

Armor

術士服 ∞

樹氷の腕輪 ∞

毛皮のブーツ ∞

Equipped Arts

払い突き 2

武器の装備だけでなく術の装備も忘れない。身につけたツールやクヴェルに合ったものを装備すること！

ロールをあたえる

2人の場合、ロールの選択の幅も限られる。序盤のギュスターヴとケルヴィンの冒険の時には、自由行動と鉄砲玉ぐらいしか選ぶ事ができないはずだ。この場合、基本的には自由行動で良い。強い敵と戦う時には、ひらめきの確率もアップするので、多少連携確率を落としてでもそちらを優先したい。選択の幅が広がったら、どちらか連携確率アップのロールにする。

自由行動なら行動順は自己最速。ロールを与えた場合は、行動順もそれにあわせて変えることを忘れないで！

戦力の集中と各個撃破

一体ずつを減らす

どんな場合でも、戦いの基本は戦力の集中と各個撃破だ。２人で戦う場合、最も注意しなければならないのが絶対数の差で、弱い敵が相手でも数の暴力は恐ろしいものがある。従って作戦の基本は、１体に（できれば最弱の）目標を絞って、１体ずつ倒し数を減らすというものになる。何度か戦いをくりかえせば、敵のヒットポイントもわかってくるはずだ。そうしたら全体・エリア攻撃とあわせて、効率良く敵を減らす方法も見つかるだろう。目移りしてダメージを分散すると、後で痛い目にあうのだ。

序盤は数回攻撃されるとダウンするほど弱いので作戦を徹底する必要アリ。

術と技のバランス

武器や体術で殴ってばかりいればＷＰはどんどん消耗する。逆に術士だからと言って強力な術ばかり使っていてはＪＰはみるみる失われる。肉体派は術の、術士は技を使った攻撃をサブに持っていると、消耗を抑え効率良く戦える。

攻撃でＪＰを使いすぎると、戦闘不能のキャラを復帰させることもできない。

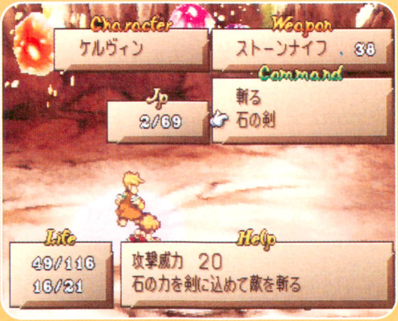
敵を知る

このゲームでは道を歩いている時でも敵が見える。苦手なタイプの敵とは極力戦闘を避けるのも作戦のうちだ。また、敵がどれぐらいのダメージで倒れたか憶えておくと、無駄に強力な技を連発しなくてすむ。

適度に戦闘を回避して、強くなりすぎなければ技をひらめく確率がアップする。

味方の援護

戦闘では敵を殴ってヒットポイントを削るだけでは効率良く戦っているとはいえない。例えば石の術を使えば敵の防御力を下げることができるし、マヒ効果のある技を使えば、敵の行動をキャンセルできる。またスケルトンなど、ディフレクト（攻撃を防ぐ）モンスターには、それを無効にする攻撃をするなど工夫がしたい。また、ヒットポイントの多い敵との長い戦いでは、味方のヒットポイントを回復したり、防御力を変化させる術が重要になってくる。キャラクターの特性を理解して、ポイントゲッターの援護をするキャラクターを用意するのも大切だ。


Character
ケルヴィン
Weapon
ストーンナイフ　38
Command
斬る
石の剣
Jp
2/69
Life
49/116
16/21
Help
攻撃威力　20
石の力を剣に込めて敵を斬る

殴った時「ディフェンスダウン」などが出たらしめたもの。敵にステータス異常を起こさせるのも良い。

多人数戦の戦術

Tactics

順調にゲームを進めていれば、多くの場合４人のパーティが組めるはずだ。３人～４人のパーティになれば、敵は同数か数が少ないはずで、基本的には２人の戦闘よりも楽になるはずだ。だが、ストーリー上４人パーティーで冒険するときには、強力な敵が先にひかえている場合が多いことも憶えておこう。

ここでは、前項「２人までの戦術」を発展させ、戦闘に勝つアドバイスや役立つ情報を与える。できれば、前項に目を通してからここを読んでほしい。

あら、何？ あなたも
間に合わなかったの？

僕はウィル。
ディガーの初仕事を探して
ここまで来たんだ。

ウィルの冒険では、多くの仲間が集まり迫力ある戦闘を楽しめる。

まずは戦いの準備

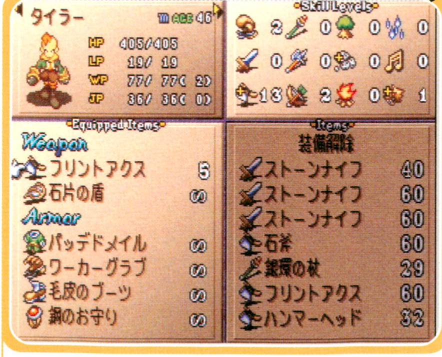
誰が必要？

仲間のステータスを見て、適性に合った武装と技を装備するのは前項で述べた通り。さらに人数が４人を越えていれば、誰をメインパーティにいれておくかを考える必要がある。基本的にゲストキャラクター（バトルスタイルの画面で印がついている）は、ストーリーに関わるのでパーティーから外さない方がいい。

ロールをあたえる

人数が増えるとロールの数も増えているはず。これは選択できる作戦が増えたことを意味する。４人で探索行に出るなら、ひとりは自由行動、２人が全員のステータスに影響する補助のロール、ひとりが連携関係ロールというのがベスト。また、一度弱い敵と戦って、自己最速で戦った場合にどういった順番で行動するのか知っておくと後々役立つ。

仲間ができたらチェック



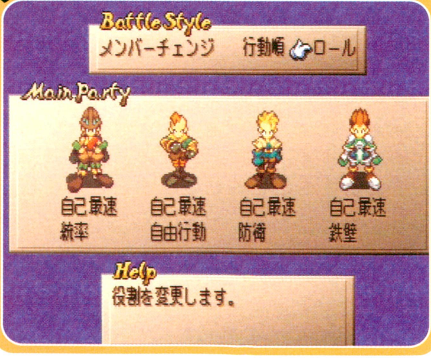
タイラー
AGE 46
HP 405/405
LP 19/ 19
WP 77/ 77(2)
JP 36/ 36(0)

Skill Levels
2 0 0 0
0 0 0 0
13 2 0 1

Equipped Items
Weapon
フリントアクス 5
石片の盾 ∞
Armor
パッデドメイル ∞
ワーカーグラブ ∞
毛皮のブーツ ∞
銅のお守り ∞

Items
装備解除
ストーンナイフ 40
ストーンナイフ 60
ストーンナイフ 60
石斧 60
銀環の杖 29
フリントアクス 60
ハンマーヘッド 32

人数が増えたら、消耗するアイテムの量も増える。補給の観点から、武装は重ならない方がいいかもしれない。



Battle Style
メンバーチェンジ 行動順 ロール

Main Party
自己最速 統率
自己最速 自由行動
自己最速 防衛
自己最速 鉄壁

Help
役割を変更します。

行動順は全員自己最速でも普通は問題ない。しかし強敵との戦いの前にはきっちりチェックを忘れずに。

戦闘は2パターン

数の多い敵と戦う

最も一般的な戦闘のパターンがこれだろう。味方が４人〜３人、敵も４人〜という戦いだ。この戦いを考える場合、まず町などで体力などを回復させる機会までが、早いか遅いかを判断することにある。体力などを回復させる機会がない場合、ＪＰやＷＰそしてツールの消耗を抑えながら戦う必要がある。ストックの武器や体術を折り交ぜツールの消耗を防ぎ、サブの戦闘手段を使ってメインの戦闘手段のＪＰ／ＷＰの消耗を防ぐのだ。戦い方は、右の２パターンを上手く使い分ける。なおかつロールには自由行動を何人かに割り振り、新たな技の入手ができれば完璧だ。

術または技による全体攻撃

＋

打撃力のあるキャラの攻撃

または

弱い敵から倒し数を減らす

1体の強力な敵と戦う

ストーリーによっては、ボス敵と呼ばれる強力な存在が待っている場合がある。彼らはヒットポイントが数千〜数万単位であるため、連携攻撃が必須になる。彼らとの突然の接触を防ぐには、別のマップに移動する前には必ずクイックセーブをする癖をつけるしかない。戦闘前には必ず連携履歴とロールをチェックして、最大の連携攻撃をお見舞できるように用意しておこう。

回し打ち
アクセルターン
ニードルショット
樹木の矢

その敵はボスか？

YES

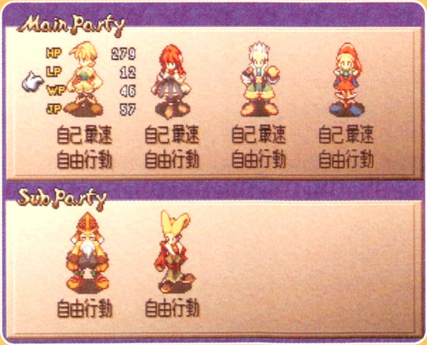
ボス戦の場合、特定キャラの参戦や、撤退が条件になっている場合があるので注意が必要。戦ってみれば予想はつく。

NO

ただ強いだけの敵は、強力な連携で黙らせる。だがストーリー上、必要なければよけて通るという選択もアリだ。

人数が4人を越えたら

冒険に使えるキャラクターが４人を越えた場合、すでに強くなっているキャラクターをストックしておき、ザコ敵との戦いには参加させずに体力を温存させる手もある。そうしてボス戦の直前にパーティーを入れ換えると、強力なキャラはＪＰもＷＰもまるまる残っているので強力な術や技をバンバン使える。だがこれは諸刃の剣で、多くのキャラを均等に育てたため、個人が強くなるのに時間がかかるという欠点もある。彼らを見極める目に自信のある人は、こんな作戦を使ってみてもいいのでは？


Main Party
HP 279
LP 12
WP 46
JP 57
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
自己最速
自由行動
Sub Party
自由行動
自由行動

ストーリーが上手く進めば、仲間になるキャラクターはかなり多くなる。

戦闘システム
Duel

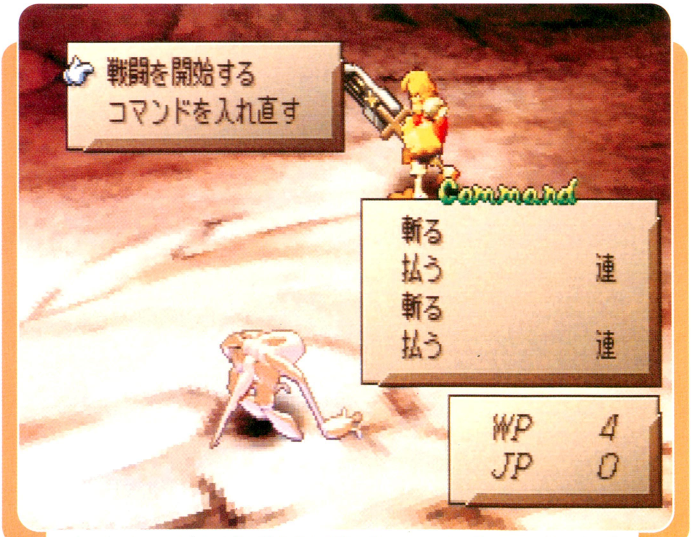
デュエル

薄暗い洞窟内。ギュスターヴとケルヴィンは、フリンを助けるために奥深くへと進んでいた。そんなふたりの前に、一匹のモンスターが立ちふさがる。
「どうやら、一騎打ちを望んでいるらしいな…」
「おもしろい。ここは俺に任せてもらおう！」。

ハイリスク・ハイリターンなバトル

フィールド内、ダンジョン内で特定の条件下で発生するデュエル。この戦闘では通常のチームバトルとは違い、敵モンスターと一騎打ちをおこなうことができる。このデュエルの発生条件は、
①イベントによる強制バトル
②敵モンスターの知能が高い
③モンスターと狭い場所でぶつかる
等である。イベント強制バトル以外では、チームバトルとデュエルの選択をプレイヤーの任意でおこなうことができるのだ。デュエルの利点は、チームバトルでは閃かなければ覚えることのない技、術を意図的に編み出すことができることにある。もちろんデュエルで編み出した技、術は履歴として記録され、チームバトルでも使用できる。ゲームを進めるうえで利点の多いデュエルだが、チームバトルと違い、戦っている１人が敗北すると、そのままゲームオーバーとなってしまうため、リスクも大きい。

一対一の戦い
敗北はゲームオーバーに!!

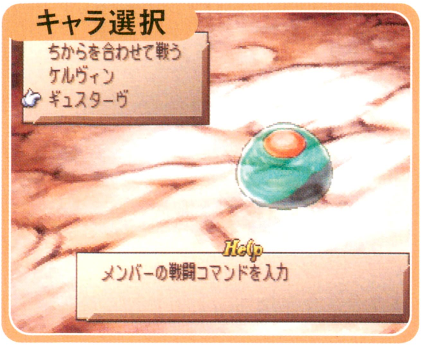


パーティキャラの中からひとりを選んで戦うデュエル。モンスターと一騎打ちで戦うことができるが、負ければ即ゲームオーバーだ。

デュエルの流れ

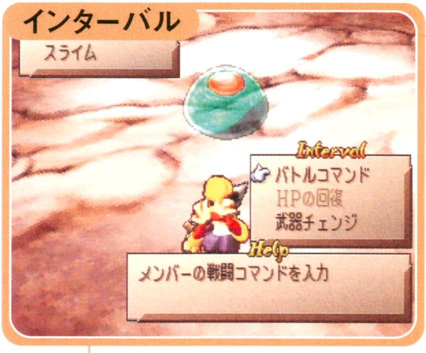
デュエルではチームバトルと同じく4回のコマンドを選択する。ただし、デュエルの場合は１人のキャラが４回分のコマンドを消化することで、１つのターンとしているのだ。キャラは入力された行動をもとにオートで戦い、ターンが終了。これを繰り返すことでバトルをおこなう。

キャラ選択


ちからを合わせて戦う
ケルヴィン
ギュスターヴ
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

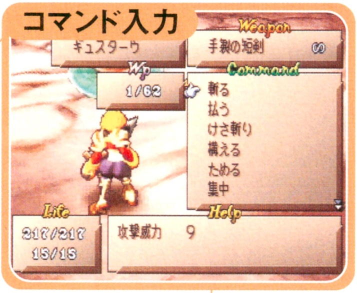
インターバル


スライム
Interval
バトルコマンド
HPの回復
武器チェンジ
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

各ターンごとに武器選択、HPの回復、交渉等をおこなうことができる。

コマンド入力


ギュスターヴ
Weapon
手製の短剣 ∞
Wp
1/62
Command
斬る
払う
けさ斬り
構える
ためる
集中
Life
217/217
15/15
Help
攻撃威力 9

武器による攻撃、防御、術などコマンドを４つ選択して入力をおこなう。

バトル

4つの行動を選択、実行

プレイヤーの選択した４つの行動にそって、オートでバトルが行なわれる。

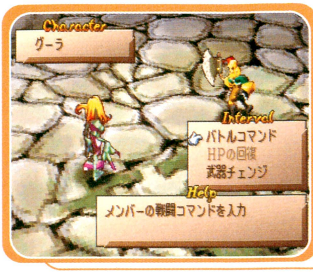
モンスターもコマンド入力で行動

キャラクターが４回のコマンド入力によって１ターンの行動を決定するように、モンスターも１ターンに４回分の行動選択を行っている。しかし、その内容は予め画面中で確認することはできない。何度も戦っていると、モンスターによって行動パターンの傾向がみえてくるので、敵の攻撃に合わせて防御やカウンターを狙い、敵が「ためる」「構える」などの予備動作をとった時に攻撃するなど、理想的な戦いが行えるように研究してほしい。

モンスターごとに特有の行動を持つものもあり、行動バリエーションは豊かだ。

キャラクター選択の有利不利

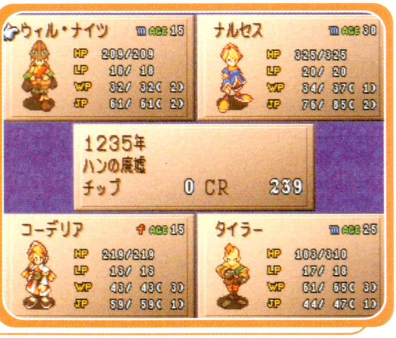
デュエルでは、パーティキャラのうち1人しか選択することはできない。デュエルにおけるバトルでは敗北がそのままゲームオーバーになるため、毎回のキャラ選択が重要になる。前述のとおり、技や術を任意に編み出すことのできるデュエルだが、そのぶんリスクも大きい。しかし、特定のキャラをレベルアップさせたり、特定の資質を上昇させたりと、的をしぼった強化を望めるのが、デュエルの利点なのだ。


Character
グーラ
Interval
バトルコマンド
HPの回復
武器チェンジ
Help
メンバーの戦闘コマンドを入力

デュエルをおこなう中で最も重要なキャラ選択。的確な判断でもっとも適したキャラを選択せよ。

能力で選択

最も能力値の高いキャラを選ぶのが基本。ロールで突撃を振り分けているキャラなど、攻撃力が高くHPが高いものを選択。また逆に、選択したキャラのみ成長する点を利用して、シンボルや武器レベルを上昇させたいキャラを選択する。



ウィル・ナイツ ♂ AGE 15
HP 209/209
LP 18/ 18
WP 32/ 32(2)
JP 61/ 61(2)

ナルセス ♂ AGE 30
HP 325/325
LP 20/ 20
WP 34/ 37(1)
JP 76/ 85(2)

1235年
ハンの廃墟
チップ 0 CR 239

コーデリア ♀ AGE 15
HP 219/219
LP 13/ 13
WP 43/ 43(3)
JP 59/ 59(1)

タイラー ♂ AGE 25
HP 188/310
LP 17/ 18
WP 61/ 65(3)
JP 44/ 47(1)

HP、シンボルのレベルなどが高いキャラを選択し、確実な勝利をねらう。

ナルセスのHPがアップ

パーティキャラのなかで成長の遅れている者、また育てたいキャラを選ぶのも1つの手。

レベルを上げたい キャラでデュエル!

デュエルとチームバトル…どちらがおトク?

Interval
バトルコマンド
HPの回復
Help
メンバーの戦闘コマンドを入力

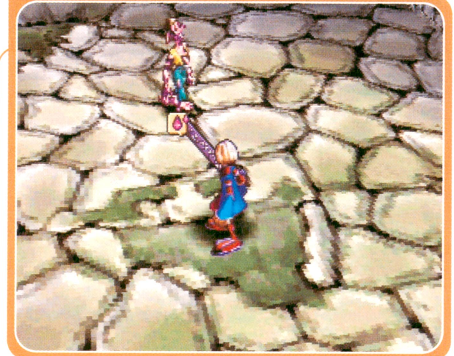
どちらのバトルも一長一短。かたよらずに選択するのが吉だ。

デュエルとチームバトルには、ある部分で決定的な差がある。それは、技や術を使用するときのWP、JPの消費量の違いだ。序盤に取得するものにはさほど大きな差はないが、特に威力の高い技や術に関しては、デュエルのほうが消費量を抑えることができる場合が多い。例として槍技の「エイミング」を見てみよう。チームバトルでは1回の消費WPは5。しかし、デュエルでは「集中＋集中＋突く」のコマンド連携で発動。各コマンドの消費WPを合計すると、0＋0＋1…つまりたった1ポイントで使用できるのだ。

対モンスターで選択

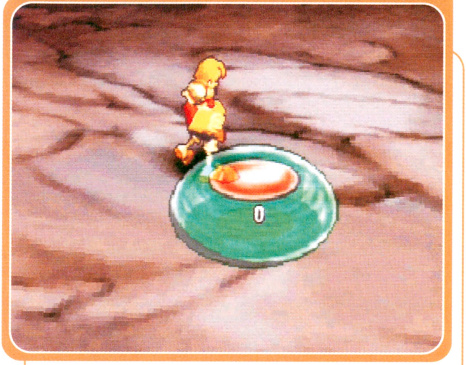
対戦するそのモンスターに対して強いキャラを選ぶという選択方法もある。モンスターのなかには、ある特定の攻撃に対して耐性を持っていたりするものもおり、例えば、剣を持っているモンスターと戦う場合、こちらの攻撃を防御されることが多い。そういった場合、武器戦闘に秀でたキャラではなく、術使いを選択し確実にダメージを与えるほうが有利に戦うことができる。逆に技や術には特定のモンスターに対して特に有効なものがある。その技や術が使用できるキャラを選択すればデュエルは有利になっていくのだ。

例：対アンデッド



アンデッドとのデュエルでは、序盤で活用できるのが剣技だ。「十字斬り」はアンデッドに対して特効を持つので剣を持つキャラで対戦する。

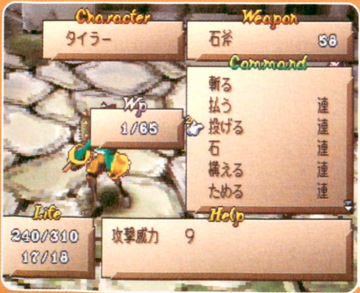
例：対スライム



スライムには体術系の攻撃はほぼ無効となってしまう。剣技、斧技を持つキャラ、または炎系の術を使用できるキャラを選択して戦う。

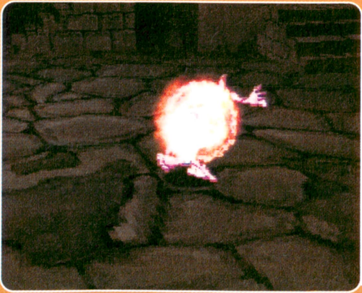
術戦闘と技戦闘…どちらが有利？

技の場合、すでに取得してコマンドが分かっている技に関しては、連携が発動する可能性が高い。しかし術の場合、シンボルの合成方法が分かっていても、それが合成術として連携せず、デュエル専用術になってしまうことが多い。例えば「石＋水」の「ウォーターハンマー」を使おうとした場合。コマンドが「石＋水」と連携しても、それがデュエル専用術「術法石」になってしまう場合がある。こうした現象は各シンボルのスキルレベルが低い状態でよく発生するようだ。技に関しても、まずはスキルレベルを高めること。そして、レベルの高いスキルを使用することがポイントとなる。



タイラー
石斧 58
斬る
払う 連
投げる 連
石 連
構える 連
ためる 連
1/65
240/310
17/18
攻撃威力 9

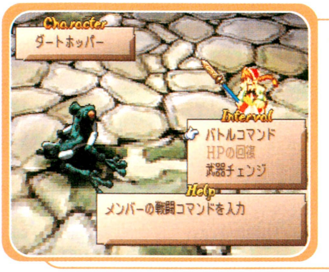
武器の技は基本的にほぼすべてがデュエルで活用することができる。



術だけで戦うのではなく、武器とバランスよく戦っていくのだ。

デュエルの戦闘システム

通常のチームバトルでは、技や術などの攻撃方法を選択するだけでバトルが進行していく。デュエルの場合、さらに細分化されたコマンド入力により、奥深いバトルを楽しむことができるのだ。とはいえ、難しい作業が必要なわけではない。4人パーティでのコマンド入力と同じく、1人に対して4つのコマンドを入力するだけでそのままオートバトルとなる。相手の動きを予測してのコマンド選択が重要になってくるのだ。


Character
ダートホッパー
Interval
バトルコマンド
HPの回復
武器チェンジ
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

4つの行動をコマンド選択で入力するだけで、奥深いバトルを楽しめるデュエル。

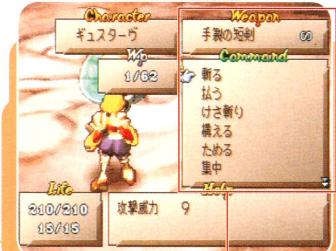
4つのコマンドを入力

プレイヤーキャラの行動を先行で4回入力するデュエル。このとき選択するコマンドは細分化されて用意されている。例えば剣で戦う場合、斬る、払う、けさ斬り、構える、ためる、集中、けん制の7つのコマンドがある。さらに身を守るなどの固定コマンド、術コマンド等さまざまなウインドウのなかから、使用したいコマンドを4つ選択して1ターンの行動を決定する。攻撃するだけでも斬る、払うの間に術コマンドを組み合わせたり、モンスターの行動を予測した行動を組み込むなど、4回の行動を1つの戦術と見てコマンドを選択する必要がある。

コマンド入力画面

この中から4つのコマンドを選択し敵と戦う!

装備によって変化するコマンド

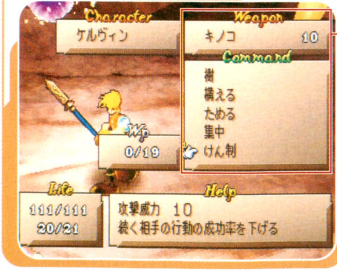

Character
ギュスターヴ
Weapon
手製の短剣
∞
Wp
1/62
Command
斬る
払う
けさ斬り
構える
ためる
集中
Life
210/210
15/15
Help

攻撃威力　9

装備している武器によって変化する。剣ならば斬る、槍ならば突くなど武器ごとに数種類ずつ、さまざまな行動がある。

場（マップ）によって変化するコマンド

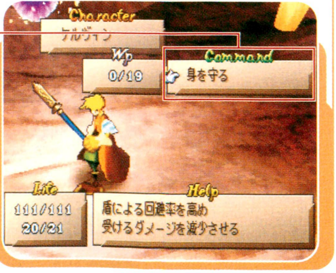
ダンジョンやフィールドの地形からアニマを取り出し、使用するコマンド。ツールがなくても、術を使用することができる。


Character
ケルヴィン
Weapon
キノコ
10
Command
樹
構える
ためる
集中
けん制
Wp
0/19
Life
111/111
20/21
Help

攻撃威力　10
続く相手の行動の成功率を下げる

固定コマンド

キャラ全員が持つコマンド。身を守ることで、ダメージを軽減することができる。盾を装備することで、その効果を高めることも可能。

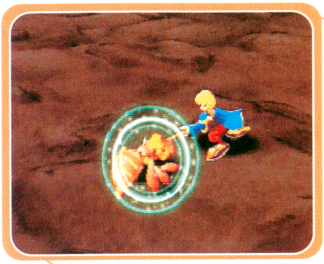

Character
ケルヴィン
Wp
0/19
Command
身を守る
Life
111/111
20/21
Help

盾による回避率を高め
受けるダメージを減少させる

コマンドのタイプは
方向キーで変化

連携を組む

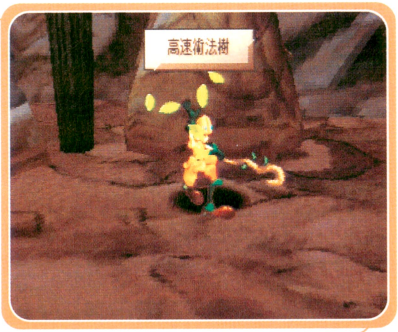
デュエルでは、選択した４つの行動（コマンド）が連携し、１つの技や術として発動することがある。特にチームバトルで取得した技や術は、内容確認で表示されるデュエル用コマンド（術の場合はシンボルの組み合わせ）に従って行動を選択・入力することで、連携が発動し技や術が成立しやすい。ただし、例えば２連携の技や術が発動すると、同時に２つのコマンドを消化してしまうため、行動回数が１回削減されることになることに注意してほしい。



強力なダメージを与えることができる連携。この連携を生むのがデュエルの楽しみのひとつ。

戦闘で技・術を修得

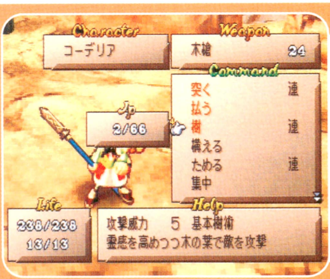
デュエルの連携を利用し、チームバトルではまだ取得していない技や術を作り出すことが可能だ。しかし、この場合コマンドが事前には分からないので、あくまで予測して入力するしかない。作り出せる技や術は、チームバトルと共通しているものと、デュエル専用のものの２タイプがある。



技、術ともにプレイヤーの任意に組むことが、デュエルでは可能なのだ。

連をつなげて連携をうむ

行動を選択したときに表示される連マーク。これはある行動の後に、この行動ならばつながるという合図。このマークのついた行動をつなげていくことで連携しやすくなる。逆に連マークのついていない行動を選択すると、その行動は連携として発動しない。この連マークは武器、術とウインドウの境界を越えて組み合わせることが可能となっている。

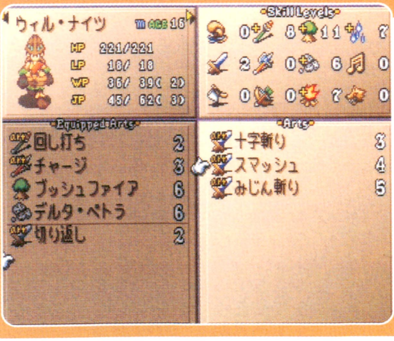

Character
コーデリア
Weapon
木槍 24
Command
突く 連
払う
樹 連
構える
ためる 連
集中
Jp
2/66
Life
238/238
13/13
Help
攻撃威力 5 基本樹術
霊感を高めつつ木の葉で敵を攻撃

この連マークがないと、連携を組むことはできない。

ステータス画面で技、術を装備する

デュエルで新たに作り出した、チームバトルと共通の技や術は、装備画面のシンボルの中にストックされる。デュエル戦が終了したら一度装備画面を開き、新たに作り出した技や術を各キャラクターに装備させることで、チームバトルにおいてもその技を使用することができる。

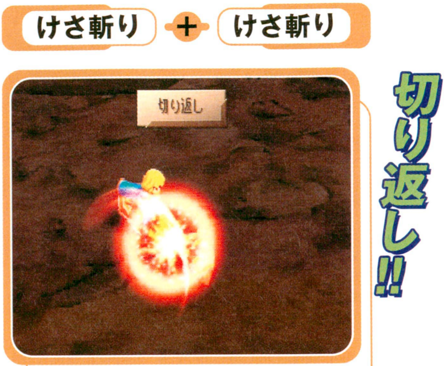
技の閃きや術の学習を待つのではなく、自分で作り出すことができるのが、デュエルの大きなメリット。いろいろなコマンドの組み合わせを試し、強力な技や術を作り出そう！


ウィル・ナイツ AGE 16
HP 221/221
LP 18/ 18
WP 36/ 39(2)
JP 45/ 62(3)
Skill Levels
0 8 11 7
2 0 6 0
0 0 7 0
Equipped Arts
回し打ち 2
チャージ 3
ブッシュファイア 6
デルタ・ペトラ 6
切り返し 2
Arts
十字斬り 3
スマッシュ 4
みじん斬り 5

このステータスの装備画面で技、術を装備しないとデュエルで編み出した連携技、合成術は使用することができない。

連携から「技」を編みだす法則

連携をつなげることで技を編み出していくデュエル。しかし、ただ行動をつなげるだけでは連携技を組むことはできない。では、連携を組むための法則はいったいどのようになっているのだろうか。最も必要なのは、無理のないつながりを考えるということ。例えば、剣を持っている場合、斜めに切りつける「けさ斬り」を2回つなげる。この場合、一度下まで斬りつけたあとそのまま斜め上に戻す動作となり「切り返し」という技になる。また縦に「斬る」と横に「払う」をつなげることで、十文字に相手を斬る「十字斬り」となるのだ。このようにプレイヤー自身が武器を振るうと仮定して行動を選択すると新たな連携を生みやすいといえるだろう。

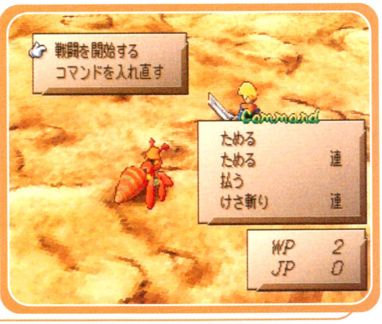

けさ斬り
+
けさ斬り
切り返し
切り返し!!

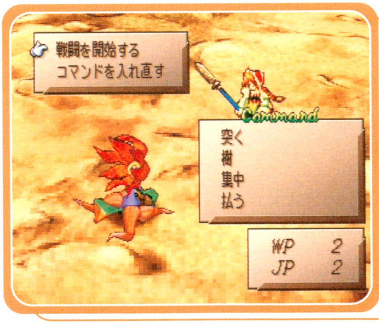
けさ斬り×2でできる連携技「切り返し」。そのほかにも組み合わせの数は多い。

ためる、構える、集中の使い方

連携を考えるとき、意外に陥りやすいのが、アタック系のコマンドのみを選択するというもの。実際には、ためる、構える、集中等のサポート系コマンドを配置することにより、より高度な連携を生むことができる。また、このサポート系コマンドにはWPが必要ない。そのため、最小限のポイントを消費するだけの技を編み出すことができるのだ。

「ためる」から連マークが派生し、さらなる連携を組むことができる。

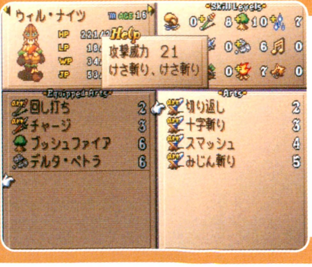

戦闘を開始する
コマンドを入れ直す
Command
ためる
ためる 連
払う
けさ斬り 連
WP 2
JP 0


戦闘を開始する
コマンドを入れ直す
Command
突く
構
集中
払う
WP 2
JP 2

これでは連携が派生しない。術を挟む場合、連マークが派生するように組もう。

コマンドを覚えておこう!!

デュエルの場合、いちど編み出した連携技の組み合わせを忘れてしまうことがよくある。デュエルでの戦闘中にはコマンドを確認することはできないため、編み出すそばからメモを取るというのが、いちばん確実だ。また、プレイヤーノート、あるいは装備画面で技を選択し、△ボタンでのヘルプでコマンドを確認することができる。すでに取得している技や術のコマンドをメモしておくといいだろう。


ウィル・ナイツ
AGE 16
HP
LP
WP
JP
Help
Skill Levels
Equipped Arts
回し打ち 2
チャージ 3
ブッシュファイア 6
デルタ・ペトラ 6
Arts
切り返し 2
十字斬り 3
スマッシュ 4
みじん斬り 5

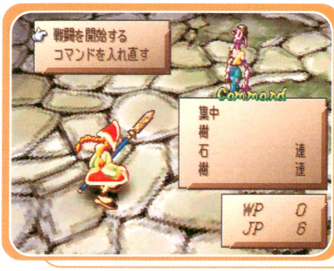
攻撃威力 21
けさ斬り、けさ斬り

技にカーソルを合わせて△ボタンでコマンドが表示。

術を合成するための法則

合成できるのはデュエルのみ

パーティバトルの場合、術を学習するためにはシンボルのレベルを上昇させ、さらに学習するまでその系統の術を使い続けなければならない。任意に合成をおこない、連携技と同じく合成術を編み出すことができるのはデュエル戦闘だけとなっている。術を合成する場合、シンボルを理解することが重要だ。水系であれば体力回復、炎系であれば威力の高い攻撃が可能、石系であれば相手の防御力を下げる等、その特性を理解し、合成をおこなうことで新たな術を生み出すことができる。



アニマ同士の特性の組み合わせが術を合成する上で重要だ。

組み合わせの順が重要

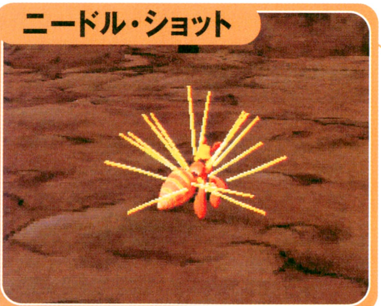
術を合成するとき、同じシンボルを組み合わせても、違う術になってしまうことがある。たとえば樹と石を合成して術を編み出そうとした場合、どちらのシンボルを先に置くかによって術が変わってしまう。これは先に置くシンボルで特性が決まってしまうためで、石系の術にしたければ、「石十樹」の順、その逆で樹系の術にしたければ、「樹十石」の順で連携を組む。これで同じシンボルを使用して2種類の術を編み出すことができるのだ。

両方とも使用するのは樹と石

デルタ・ペトラ

石十樹で石化の能力を持つ合成術となる。石化させた場合、どんなモンスターも一撃で倒せる。

ニードル・ショット



樹十石の場合は取り囲んだ木の葉が鋭い針となり、モンスターを針ねずみにしてしまう。

デュエル専用の術もある

連携のなかにはデュエルでのみ使用することのできるものも存在している。代表的なものとして、特定のアニマを4連携させることでできる「絶唱術」がある。例えば「炎」を4回行動選択する。そうすることで、炎の術を4回分、パワーアップした術となるのだ。炎系の術を弱点に持つモンスターにはかなりの大ダメージを与えることが可能だ。こうしたデュエル専用の技と術は履歴のカスタムアーツに記録されていく。

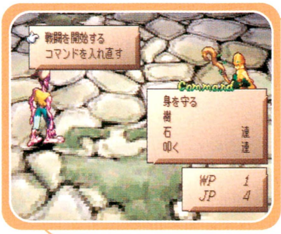
特定のシンボルを連携させて生まれる「絶唱術」。

デュエルで戦うための基本戦術

モンスターと1対1で戦う。連携技や合成術を編み出しやすいが、負ければそのままゲームオーバーとなってしまう。ハイリスクでハイリターンなデュエル。連携、術の合成以外の部分、実際にモンスターと戦う場合はどうしたら良いのだろうか。この項では、序盤でのデュエルを勝ち抜くために必要な、基本戦術を解説していこう。

最初は身を守る

ゲーム序盤、まだキャラの成長がほとんどない場合、敵モンスターよりも先に行動することは、まずできない。だからといって、みすみす攻撃を受けるのはそのままゲームオーバーを意味している。そこで、コマンド入力の際、最初に「身を守る」を選択するのだ。ダメージを最小限におさえ、モンスターへと攻撃を加えていく。残りの3項目で連携を作ることは充分可能なので、大連携よりも生き残ることを重要視していく。

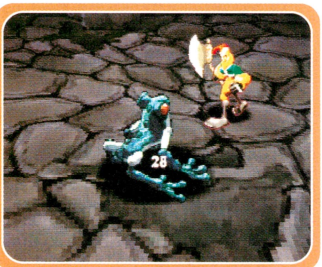

戦闘を開始する
コマンドを入れ直す

身を守る
樹
石　連
叩く　連
WP 1
JP 4

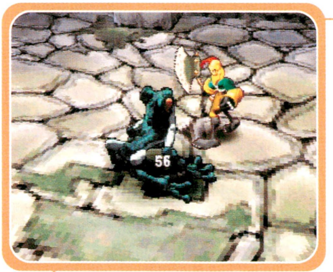
序盤のデュエルではイニシアティブを取れることは少ないので、必ず防御を組み込む。

「ためる」でダメージアップ

連携を組む場合、「ためる」を組み込むことで通常の攻撃よりも大ダメージを与えることができる。連マークが出ている場合でも100%連携技となるわけではない。その場合頭に「ためる」が組み込んであれば、ダメージを少しでも多く与えることができる。



「ためる」をくみこまない場合は、与えるダメージも30前後しかないのだが…。



「ためる」を組み込んだ場合はほぼ倍のダメージをモンスターに与えることが可能だ。

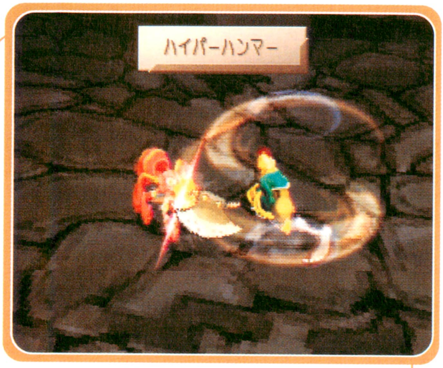
ウィンドウが別の連携はダメージが下がる!?

連携技を組むときに選択するコマンドのなかには複数種類があるのだが、良く見ると武器ウインドウと術ウインドウの両方のなかに「ためる」、「集中」、「構える」等のコマンドがあることに気づく。この場合、ウインドウを股にかけて連携を組むことが可能だ。しかし、なぜかこの形で組んだ連携技の場合、同一ウインドウのなかで組んだ場合よりも、与えるダメージが少なくなってしまう。実際、与えるダメージは約半分以下までさがってしまうのだ。技は同一ウインドウ内で連携させよう。

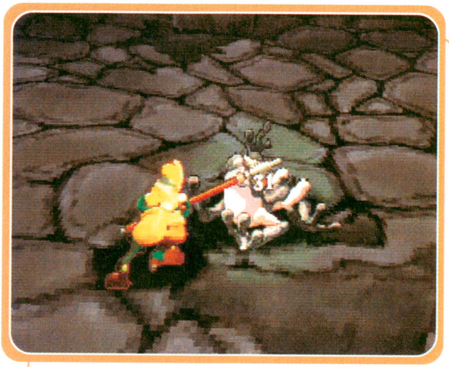
同一ウインドウ内でないとダメージが半分以下になる。

まずは少ない連携を

前述の通り、序盤では4連携よりも2連携を狙っていくのがいい。4連携は決まれば大きいが、それで倒すことができなかった場合、あとはモンスターの攻撃を受けるだけとなる。そのため、「身を守る」などを組み込みながら、2連携を繰り返して戦っていく。



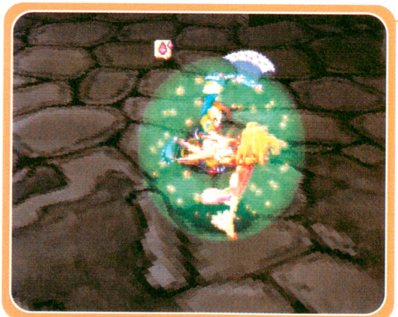
防御系のコマンドを組み込んで2連携を決める。ダメージを最小限に押さえながら攻撃をおこなえる。



または2連携を2回組んで一気にモンスターを倒す。まずは確実に2連携を組むことからスタートしよう。

斧技を序盤は活用

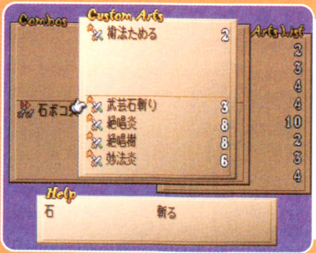
ウィル編では最初のシナリオからダンジョン内部に深く入っていく。また、アンデッドなどモンスターの数も多く、デュエルの回数も多くなっている。スタート直後では、どのキャラも成長していないし、武器もたいした物を持っていない。そこで、斧を活用したい。斧は初期装備として、コーデリア、タイラーのふたりが持っており元手がかからない。また、斧技は打撃特性と、斬撃武器特性のふたつを兼ね備えている。そのため、どんなモンスターにも大ダメージを与えることが可能だ。



斧技は、アンデッド系やスライム系にも大ダメージを与えることができる。

アニマと攻撃を組み合わせることも可能

アニマと攻撃方法をつなげることで、技と術を合成して連携技とすることが可能だ。たとえば、「石」と「斬る」を連携させた場合、「武芸石斬り」という技が完成する。これは石のアニマの力で相手モンスターのディフェンス力を下げる効果がある。このように技に術の能力を組み込んで、さらに強力な攻撃をおこなうことができるのだ。ちなみに、この術と技の合成もデュエル専用となっている。

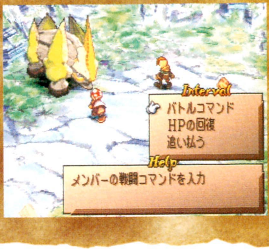

Combos
Custom Arts
術法ためる 2
Arts List
2
3
4
4
10
2
3
4
石ボコ
武芸石斬り 3
絶唱炎 8
絶唱樹 8
妙法炎 6
Help
石
斬る

履歴としては、カスタムアーツの欄に書き込まれる。

戦闘システム
Negotiation

交渉

洞窟での戦いは、長引いていた。
膠着状態を打開するためギュスターヴは、
鋼の刃を引き、モンスターに退路を示す。
・・・・・・モンスターは少しためらった後、
洞窟の奥へと帰っていった。



命を守る知恵

前作『サガ フロンティア』では、一度戦闘に突入すると逃げることはできなかった。今作ではそこが一部改変され、味方が有利になったり、極端に不利になったり戦況が変化した時に、敵と「交渉」を行い、長く不毛な消耗戦を回避できる可能性が生まれた。

戦闘が進み、敵のステータス異常、ダメージ、味方のダメージなどにより戦況が変化すると、インターバル画面に通常見られないコマンドがあらわれる。「敗走」から「見逃す」まで、戦闘終了に10種類近いパターンが生まれたのだ。これはただ戦闘を終了させるだけでなく、ある程度のメリットもある。持ちろん経験値などの要素は普通に手にすることが可能だ。

こんな時には三十六計逃げるにしかず！　冒険では、まず生き残ることが正義なのだ。

優勢な時の交渉

追い払う
去る
見逃す

交渉の成功する確率は高い。長丁場の探索でＪＰやＷＰを無駄に消費したくないときは、迷わず選びたい。この場合勝利したことになり、レベルアップ等も行われる。

劣勢な時の交渉

停戦交渉
見逃してもらう
逃走する
敗走する

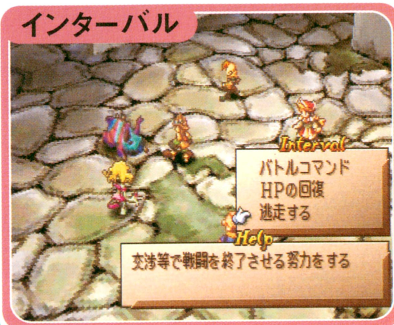
大ダメージを負ったり、パーティーに戦闘不能のメンバーが出た場合はこちら。実質負けと考えていいが、全滅するくらいなら逃げろ。

交渉の流れ

戦況の変化

敵を何体か倒した場合やダメージが蓄積した場合、麻痺や毒などステータスに変化があった場合。味方が戦闘不能、もしくはダメージが蓄積した場合、ステータスに大きな変化があった場合など。

インターバル


Interval
バトルコマンド
HPの回復
逃走する
Help

交渉等で戦闘を終了させる努力をする

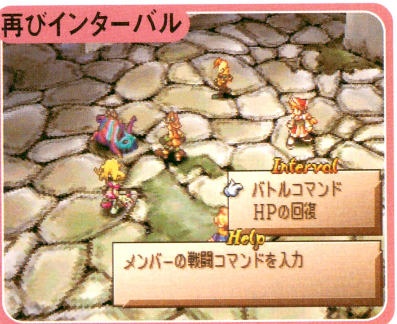
コマンドとＨＰの回復の他に、その時の状況にあわせたコマンドがあらわれる。特に目的がない場合、選択してかまわないはずだ。

交渉を選択

交渉のコマンドを選択した場合、その成否判定が行われる。普通は優勢なときほど交渉が成功しやすいと考えていい。この判定には、その他にもロールなどが関係してくる。

失 敗

再びインターバル


Interval
バトルコマンド
HPの回復
Help

メンバーの戦闘コマンドを入力

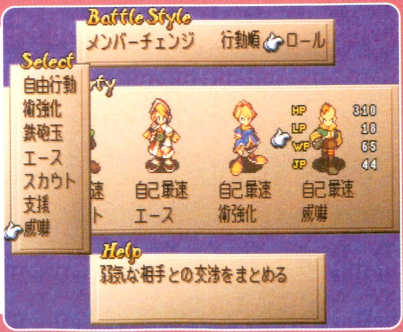
交渉が失敗した場合でも、インターバル画面に再び戻るだけ。この時もう交渉コマンドはない。もう１ターン待てば、再び交渉コマンドがあらわれる。

成 功

戦闘終了

交渉が成功すれば戦闘終了。優勢な場合はレベルアップやアイテムの取得などが行われるが、劣勢の場合はただ逃げるだけ。どちらの場合も、フィールド上のモンスターマークは消滅する。

ロールによって交渉が有利に進む


Battle Style
メンバーチェンジ
行動順
ロール
Select
自由行動
術強化
鉄砲玉
エース
スカウト
支援
威嚇
rty
HP 310
LP 18
WP 65
JP 44
速
ト
自己最速
エース
自己最速
術強化
自己最速
威嚇
Help

弱気な相手との交渉をまとめる

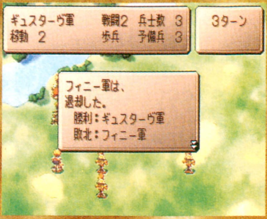
威嚇はかなり序盤、タイラーが仲間になるときに加わるはずだ。

ロールの中には、この交渉を上手くまとめるためのものもある。序盤から使える「威嚇」は、弱気な相手との交渉を高い確率でまとめるものだ。その他にも「外交」などがあるらしい。

これらは基本的に自分達が有利な時に効果を発揮するものだ。無駄な戦いを避けあまり強くなりすぎなければ、技をひらめきやすいという『サガ フロンティア』シリーズの法則が生きている。

戦闘システム Combat コンバット

後世の歴史家は言う。あの戦いこそが、すべてのはじまりだったと。術の時代から鉄の時代へと新たな扉が開かれたものだったと。ギュスターヴ13世が鉄の剣と鋼鉄の軍団を率いてテルムへと戻って来たあの日、歴史の1ページはゆっくりと開かれていった…。



ギュスターヴ軍　戦闘2　兵士数 3
移動 2　歩兵　予備兵 3

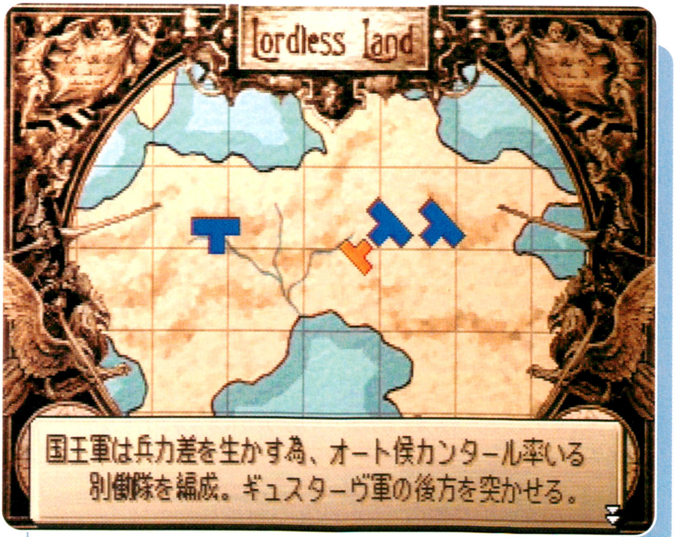
3ターン

フィニー軍は、
退却した。
勝利：ギュスターヴ軍
敗北：フィニー軍

コンバットの発生

チームバトル、デュエルにつぐ第３のバトルであるコンバット。これは主に国と国同士の戦いとして描かれていくギュスターヴ編の中核を成す。国家間紛争の激しいギュスターヴ編では、シナリオの要所要所のイベントとして発生する戦争をコンバットとしてプレイすることになる。このコンバットではシミュレーションゲームの要素を盛り込み、４人一組のパーティを一部隊としてゲームが進行していく。１パーティを１ユニットとして攻め込み、勝敗を決するのだ。ユニットごとの戦闘は、通常のチームバトルとしておこなわれる。もちろん、チームバトル、デュエルでの成長は反映され、主人公クラスのキャラたちをそれまでに育てておけば、それだけ戦闘は楽になる。ただし、コンバットでの敗北はそのままゲームオーバーとなってしまう。また、キャラの成長はこの戦闘ではおこなわれないので、勝つことを第一に考えることが重要となっている。

国対国の一大バトル!!



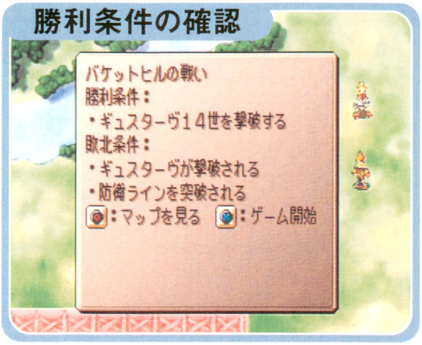
国王軍は兵力差を生かす為、オート侯カンタール率いる
別働隊を編成。ギュスターヴ軍の後方を突かせる。

歴史の１ページを飾る戦争。複数のユニットを一度に操作する戦略性の高いバトルを勝ち抜くことで、歴史を築いていくのが目的だ。

コンバットの流れ

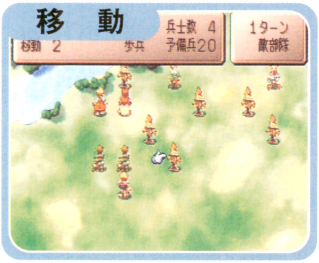
コンバットでは、シミュレーションゲームと同様な操作をおこないながら戦闘を繰り広げていく。まずはプレイヤーターン。部隊ごとに決まっている移動力の中で自軍のユニットを移動させる。戦闘には敵ユニットに重なることで突入し、チームバトルとしておこなわれる。自軍の行動が終了後、エネミーターンとなる。設定されている勝利条件を満たせば勝利。最終防衛ラインの突破、メインユニットを撃破されるとゲームオーバーとなる。

勝利条件の確認

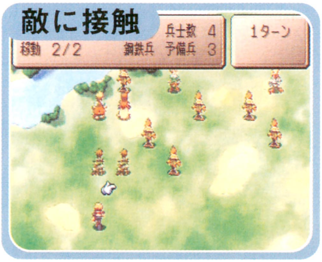


バケットヒルの戦い
勝利条件：
・ギュスターヴ14世を撃破する
敗北条件：
・ギュスターヴが撃破される
・防衛ラインを突破される
●：マップを見る　●：ゲーム開始

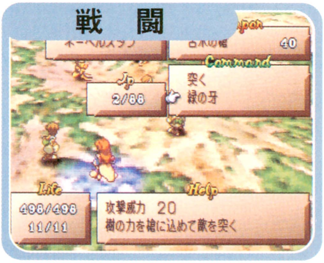
移　動


兵士数 4
移動 2　歩兵　予備兵20
1ターン
敵部隊

敵に接触

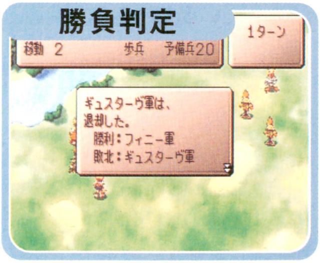

兵士数 4
移動 2/2　鋼鉄兵　予備兵 3
1ターン

戦　闘


40
Command
突く
緑の牙
Jp
2/88
Life
498/498
11/11
Help

攻撃威力　20
樹の力を槍に込めて敵を突く

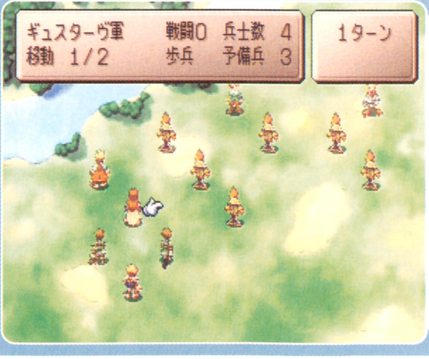
勝負判定


移動 2　歩兵　予備兵20
1ターン

ギュスターヴ軍は、
退却した。
勝利：フィニー軍
敗北：ギュスターヴ軍

攻めと守りどっちが有利？

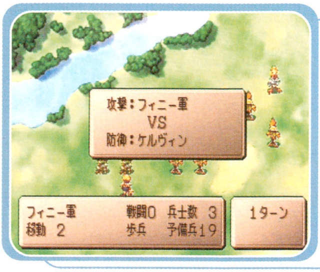
コンバットで一番の悩みどころが、攻めるか守るかといった点。ユニット数、補給人員数等、プレイヤーのほうが不利な場合が多い。そのため、守りに入ると敵の攻撃を受けきることができなくなり敗北してしまう。そのため、コンバットで勝利するためには守りよりも攻めを重視していくほうがいい。後述する（P78）基本戦術でエネミーユニットを各個撃破していき、大将ユニットを倒していこう。


ギュスターヴ軍　戦闘0　兵士数 4
移動 1/2　歩兵　予備兵 3
1ターン

攻撃は最大の防御。一気に攻めあがり、勝負を短期間で決めるのが基本だ。

コンバットの基礎知識

コンバットではチームバトルやデュエルとは違う操作方法が用意されている。フィールドマップ上の移動も、各ユニットごとに定められた移動力のなかでおこなわなければならない。味方ユニットは通り過ぎていくことはできるが、敵ユニットは迂回しなければならない。ユニットごとの連携なども重要となってくる。また、プレイヤーの行動はターンごとに区切られていて、プレイヤーターン、エネミーターンを交互に繰り返すことで戦闘をおこなっていくのだ。


攻撃：フィニー軍
VS
防御：ケルヴィン

フィニー軍　戦闘0　兵士数 3
移動 2　歩兵　予備兵19

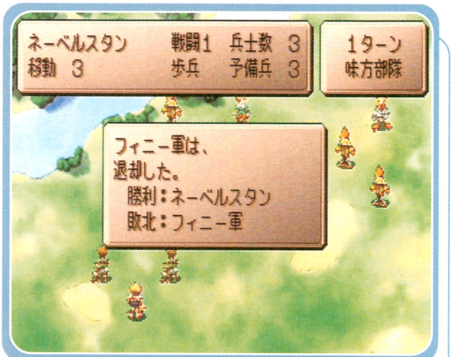
1ターン

コンバットではチームバトル、デュエルとは違い、特殊なルールが採用されている。

戦闘は1ターン毎に

通常のバトルとは違い、戦闘は強制的に１ターンで終了する。勝敗は生き残っている兵士数等、さまざまな条件で決定する。１ターン内に４体を倒すことができれば、補充人員が残っていてもユニットは全滅扱いとなる。

敵ユニットと重なることでバトル。ルールはチームバトルと同じだ。


ネーベルスタン　戦闘1　兵士数 3
移動 3　歩兵　予備兵 3

1ターン
味方部隊

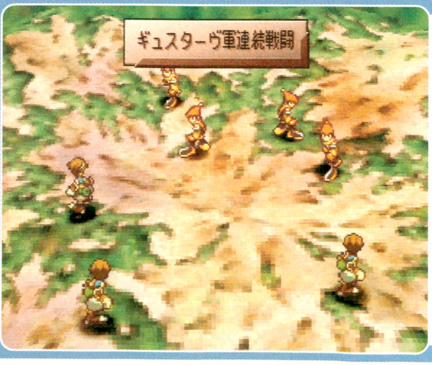
フィニー軍は、
退却した。
勝利：ネーベルスタン
敗北：フィニー軍

バトルはどんな状態でも１ターンで強制終了させられて、仕切り直しとなるのだ。

バトルは1ターン毎に仕切り直し!!

相手ユニットに囲まれないように移動

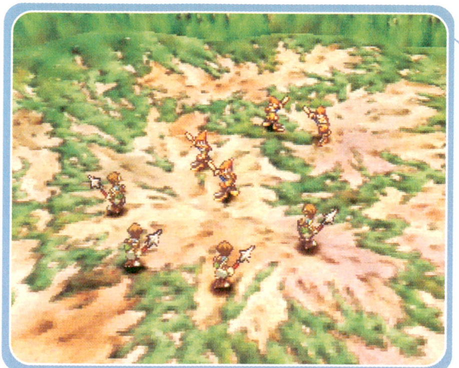
コンバットにおいてもっとも注意が必要なのは、相手ユニットに囲まれないという一点だ。勝つためには、攻めあがることが重要だとは前述した。戦闘は１ターンで強制的に終了するため、比較的ユニットそのものは生き残りやすい。だが気がつけば囲まれて、やられてしまうなんてことになりやすい。しかし、相手ユニットのほうが多いため、いつのまにか攻めあがってしまい囲まれて、逆に各個撃破の餌食になってしまう。そのため、攻めるときには、必ず複数のユニットで固まるようにしよう。



周囲を囲まれると連続で攻撃を食らうことになり、各個撃破されやすくなる。

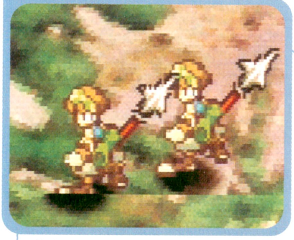
3種類のユニットを活用

コンバットで使用できるプレイヤーユニットの種類は歩兵、弓兵、鉄鋼兵の3種類がある。3種類のユニットごとに特色があり、どのユニットをどの位置に配置するかで戦況は違ってくる。基本となるのは歩兵と弓兵の2ユニット。この2つが戦闘の中心となる。もちろん、ギュスターヴ、ケルヴィン等主人公級ユニット以外にも技が用意されている。また、ギュスターヴの生み出した鉄の軍隊、鋼鉄兵は序盤、ギュスターヴユニットにしか配備されていない。攻撃力が非常に高いので、戦闘の主力に使用するなど、活用のしかたが戦闘のカギになる。



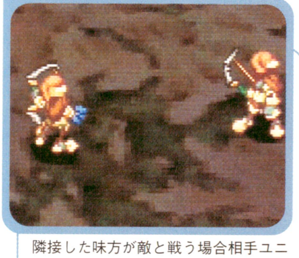
バトルに使用するユニットは3種類。戦闘は4対4のチームバトル形式。

歩兵



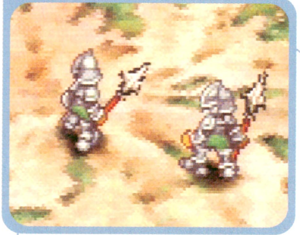
基本となるユニット。槍や剣を持っている。バトルの中心となる。

弓兵



隣接した味方が敵と戦う場合相手ユニットに対して補助攻撃をしてくれる。

鋼鉄兵



鋼鉄の鎧に身を固めた兵。歩兵よりもHPと攻撃力がアップしている。

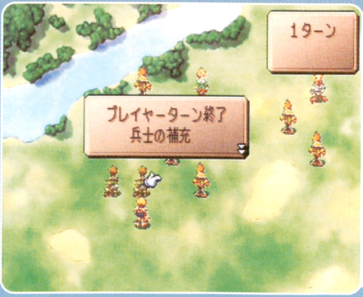
1ターン毎にオートで回復

各ユニットのHP、JP、WPは各ターンごとにオートでフル回復される。そのため技や術などを、1ターンのなかで出し惜しみする必要がない。相手ユニットも同じように回復していくので、すべての戦闘で強力な技、術を使用していこう。

積極的に技や術を使用しても、各ターン終了時に回復するので心配ない。

兵士の補充

プレイヤー側、エネミー側ともに補充人員が設定されており、各ターンごとにひとりづつ補充される。補充はオートでおこなわれ、任意に補充することはできない。



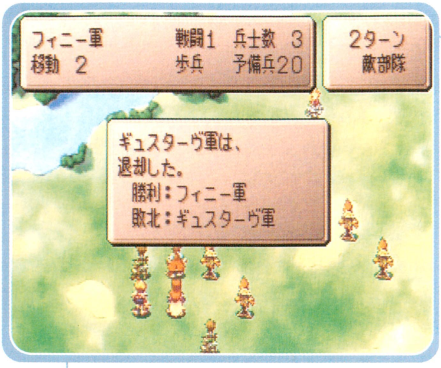
プレイヤーターン終了
兵士の補充

補充人員の数が残っていれば各ターンごとに1人づつ補充されていく。

コンバットでの基本戦術

コンバットでのプレイヤー側の勝利条件は、基本的に敵の大将ユニットの撃破となっている。ユニットの数、補充人員という点でプレイヤー側はかなり不利な状況からスタートすることが多い。基本戦術としては、相手ユニットをいかに各個撃破していくかが重要となる。

狙うは全滅ではなく大将撃破！


フィニー軍　移動 2
戦闘1　兵士数 3
歩兵　予備兵20
2ターン
敵部隊
ギュスターヴ軍は、
退却した。
勝利：フィニー軍
敗北：ギュスターヴ軍

コンバットに勝つためには、少ない自軍ユニットを無駄なく移動させ、確実にしとめることが大切。

弓兵による支援

各戦闘は１ターンで強制的に終了されるため、攻撃を加えるときには、必ず相手ユニットを撃破しておきたい。そのために弓兵を活用していく。弓兵は隣接する味方ユニットが攻撃を加えるときに、弓による全員攻撃で援護射撃を加えてくれる。このことを利用して、先行する歩兵ユニットの側に必ず弓兵を配備すること。もちろん、弓兵そのものも、全体攻撃の技「でたらめ矢」を活用することで、充分直接戦闘で戦うことができるが、防御面の弱さには要注意。

隣接する味方ユニットの戦闘に援護射撃を加える弓兵。その後攻撃を加えて全滅させる。

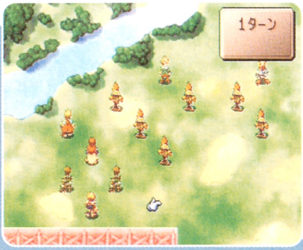
連続で攻撃を加える

各ユニットのJP、WP、HPは各ターンごとにオートで回復していく。そのためバトルとなった場合、惜しみなく技や術を使用する。弓兵の場合は「でたらめ矢」で全員攻撃でダメージを与える。歩兵の場合は装備武器によって技は異なるが、例えば槍の場合、大ダメージを与える「炎龍破」、相手ユニットを硬直させる「草伏せ」を主に活用していく。鉄鋼兵の場合は「チャージ」で一気に相手パーティをせん滅する。もちろん、連携を組むことも可能だ。

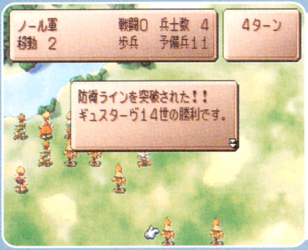
どうせ回復するのなら、一回の戦闘で技と術をフル使用。一気に大攻勢をかけて勝負をつけよう。

最終防御ラインに近付けないために

プレイヤー側の敗北条件である大将ユニットと最終防衛ラインの突破。バトルをおこなううえで、一番注意しなければならないのが防衛ラインを突破されることだ。相手ユニットは積極的に進軍してくる傾向が強い。自軍ユニットで進路を遮り、敵を退却させることで押し戻しながら、徐々に防衛ラインから遠ざけていくようにすべきだ。特に単独部隊の迂回に注意を払っておこう。


1ターン

画面下にある赤い部分1ラインが最終防衛ライン。


ノール軍　戦闘0　兵士数 4
移動 2　歩兵　予備兵11
4ターン

防衛ラインを突破された!!
ギュスターヴ14世の勝利です。

ここに入られると敗北。こうなる前に大将を撃破しよう。

大将をスミに追いつめる

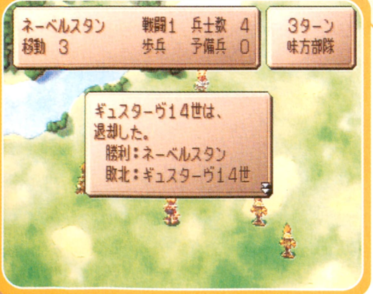
各ユニットによる攻撃方法を使用して、実際に戦闘する方法を解説していこう。

①まず、味方ユニットを、自軍大将ユニットを中心にするように集める。

②相手ユニットが攻めてきたら、一番先頭にきたユニットに向け進行し、弓兵の援護を受けながら歩兵で撃破する。倒しきれなかった場合、なるべく前方に、残りのユニットを進め1ユニットだけを孤立させないようにする。

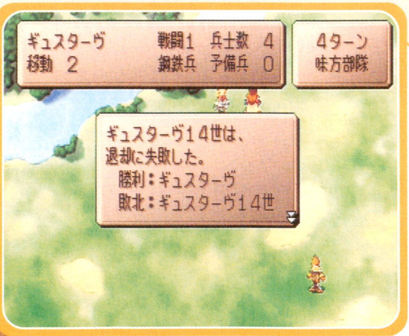
③全体で固まりながら、各個撃破をおこない、相手大将ユニットを囲むように進軍していく。

ほとんどの場合、相手大将ユニットの撃破が、プレイヤー側の勝利条件なので、多少敵ユニットを残していても、大将ユニットを狙っていく。戦う場合は1ユニットに対して連続戦闘をしかけること。しかし、大将を1ターンで撃破するのは難しいので、大将ユニットの周囲を囲むようにして、退却ルートを断つ。こうすると補充人員が残っていても退却失敗となり、勝利することができる。同じように、大将ユニットをマップスミに追いやることで、少ない数でも退路を断つことができる。


ネーベルスタン　戦闘1　兵士数 4
移動 3　歩兵　予備兵 0
3ターン
味方部隊

ギュスターヴ14世は、
退却した。
勝利：ネーベルスタン
敗北：ギュスターヴ14世

集団で攻めあがり、大将ユニットに接近していく。そして取り囲んでいく。


ギュスターヴ　戦闘1　兵士数 4
移動 2　鋼鉄兵　予備兵 0
4ターン
味方部隊

ギュスターヴ14世は、
退却に失敗した。
勝利：ギュスターヴ
敗北：ギュスターヴ14世

退路を断ってしまえば、逃げることができずにそのまま勝敗がきまってしまうのだ。

ポケステで

どこでもお宝発掘 Go! Go! Digger

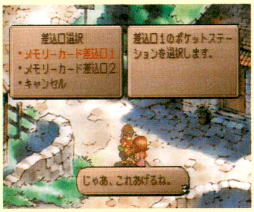
ゴー!ゴー! ディガー

メモリ
2ブロック使用

ディガーをポケステに送り込め

これは、穴掘り人ディガーをポケステに送って、アイテムを発掘しまくってもらうゲームだ。本編のアイテムには消耗品が多いから、かなり重宝する。

ディガーいただき!!


差込口選択
・メモリーカード差込口1
・メモリーカード差込口2
・キャンセル

差込口1のポケットステーションを選択します。

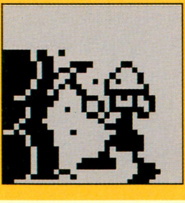
じゃあ、これあげるね。

◀街の人にディガーをもらった。ディガーにはいろんな性格のヤツがいるぞ。

ディガーに穴掘りを依頼して、たくさんアイテムをゲットせよ

① 穴掘り時間（1分～99分）を決めたら穴掘りスタート

② 応援すればスピードアップ

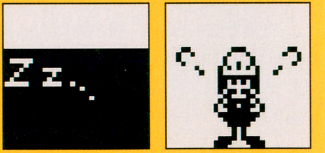


方向キーを押し続けよう

◀方向キーを押している間は掘るスピードが速くなり、離すとゆっくりになる。

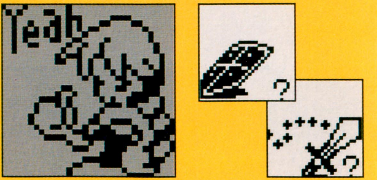
③ ハプニング発生

決定⇦ボタンで解決



左が眠ってしまったディガーで、右が怒りのディガー。この間は発掘が遅くなってしまう。決定ボタンを押せば、すぐに発掘を再開してくれるのだ。

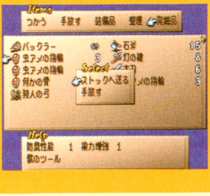
④ いよいよ結果発表



時間が0分00秒になると発掘完了。アイテムを発見するとこの画面になり、発見できないと「NOTHING」と表示される。発見の確率は、ディガーの腕と発掘時間で決まり、時間が長いほどいいアイテムが手に入る。

⑤ 発掘されたアイテムを鑑定

せっかく発掘しても、ポケステ上ではアイテムの大まかな種類しかわからない。アイテムメニューの発掘品で、何を掘り出したのか確かめよう。そのままアイテムをPSに移すこともできる。


Items
つかう
手放す
装備品
整理
発掘品
バックラー
虫アメの指輪 3
虫アメの指輪
何かの骨
狩人の弓
石斧 15
灯の槍 8
6
メの指輪 3
Select
ストックへ送る
手放す
Help

防具性能 1 腕力増強 1
獣のツール

遊べ!!

『サガフロ２』には、ポケステと連動して遊べるソフトが２本入っている。その２本の詳しい操作法と利用法を解説するぞ。

オリジナル連携を自慢できる Combo Pocket

コンボポケット

メモリ
2ブロック使用

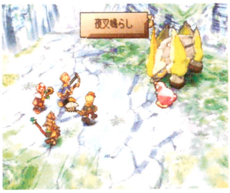
会心の連携を保存&交換できる!!

その名の通りコンボ＝連携を扱うソフト。といってもゲームではない。プレイヤーノートの連携の記録をポケステに移せるのだ。さらに赤外線通信で友達にデータを渡すこともできる。

プレイヤーノートに記録される連携

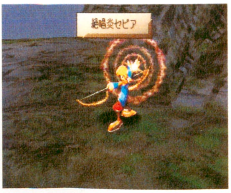
パーティバトルの仲間同士の連携

タイプ1
Combos



▶敵同士の連携と敵と味方の連携は含まれない。よって最大で４連携。

パーティバトルの技に含まれないデュエルの連携



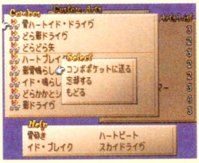
タイプ2
Custom Arts

◀デュエルの連携でパーティバトルの技と同種のものは、含まれない。

コンボポケット活用手順

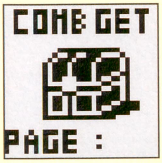
『コンボポケット』の操作方法はいたって簡単。プレイヤーノートのデータの移動と、赤外線通信のやり方を覚えよう。あとは、自分なりの利用法を発見して欲しい。

1 プレイヤーノートからポケステに連携を移動させる


Combos
Custom Arts
Arts List
骨ハートイド・ドライヴ
どら影ドライヴ
どらどら矢
ハートブレイ
影骨鳴らし
イド・鳴らし
どらかかとシ
影ドライヴ
Select
コンボポケットに送る
忘却する
もどる
3
2
3
2
2
3
4
3
Help
骨砕き
ハートビート
イド・ブレイク
スカイドライヴ

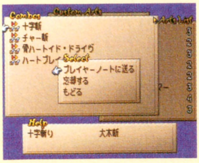
◀送りたい連携を選んで○ボタンを押せば、メニューが開く。タイプ１、タイプ２でそれぞれ96個保存できる。

2 友達のコンボポケットに自分のコンボを送れ!


COMB GET
PAGE :

▶ポケステの『コンボポケット』上で、送りたい連携を選び「SEND」する。受け取る側はポケステを向かい合わせて「RECEIVE」で待とう。

3 もらったコンボや保存しておいたコンボをプレイヤーノートに移動する


Combos
Custom Arts
Arts List
十字斬
チャー斬
骨ハートイド・ドライヴ
ハートブレイ
Select
プレイヤーノートに送る
忘却する
もどる
3
2
3
2
2
3
4
3
Help
十字斬り
大木斬

◀プレイヤーノートで↑↓ボタンを押すと、ポケステがあるスロットを聞いてくる。『コンボポケット』の中身を見ながらデータ移動ができるのだ。

Pursit of

シナリオ検証

～間隙の補完による史話の連結～

truth —真相追求—

【ギュスターヴ編】

断続的に続くシナリオの
発現しない設定や経過年数による
各国の情勢など
キャラクタの心情から世界の動きまで
幅広く検証・補完。

【ウィル・ナイツ編】

ダンジョンマップを中心に
シナリオをクリアするための
ポイントを解析。
ウィルの両親を襲った
悲劇の謎が明かされる
「対決！アレクセイ」までを
徹底攻略。

『ギュスターヴ編』

シナリオ年表

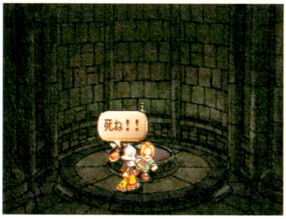
1220	ギュスターヴ誕生	P.87
1227	ギュスターヴ追放 故郷を離れて	P.88 P.89
1232	ギュスターヴ12才	P.90
1233	ギュスターヴと鍛冶屋	P.91
1235	ギュスターヴ15才	P.92
1236	再会	P.97
1239	病床の母	P.98
1240	ワイド奪取	P.100
1245	父の急逝	P.105
1247	上陸	P.107
1248	バケットヒルの戦い 兄弟再会	P.108 P.111
1249	ハン・ノヴァ建設	P.112
1250	ファイアブランドの悲劇	P.113

「ギュスターヴ編」のシナリオは、ほとんどが街や城の中でのイベントが中心となる。複雑に絡み合った人間関係や、画面からでは把握しきれない国家の情勢など、おもにストーリーの間隙を補完することを目的として攻略・解説していく。また「バケットヒルの戦い」では初のコンバットが行われる。「ギュスターヴ編」ならではのコンバットを徹底チェック。後半のシナリオにも通用する基本戦術を伝授する。

テルムを出て12年ですものね。
もう安心です。

いやだ、お母様。
僕を一人にしないで。

▲ギュスターヴの物語は、「病床の母」を境に大きく動き始める。



死ね!!

▲予想だにしなかった急展開で、後半のシナリオへと続いていく…。

■ストーリーダイジェスト

P.114

ギュスターヴの死後、巻き起こる後継者争い。さらに入り乱れる人間模様と国家の駆け引きは、しっかり読み解かないと混乱するばかり。「ストーリーダイジェスト」では、そんな「ギュスターヴ編」後半のシナリオについて、情勢の移り変わりにポイントを絞って解説していく。プレイ前の予備知識、またプレイ中の資料として目を通してほしい。

これから、バースへ進軍し占領する。
政治は議論ではなく行動だということを
ケルヴィンに見せてやるぞ。

防衛体制を整える
のでしょうか?

◀奸雄カンタールの台頭から始まる、混沌とした後継者争いをダイジェスト解説。

『ウィル・ナイツ編』

シナリオ年表

1225	ウィルの旅立ち	P.121
1200	大砂漠のメガリス	P.128
1200	潜入！アレクセイ一味	P.134
1250	対決！アレクセイ	P.142

ディガーの初仕事として、ハンの遺跡探索から始まる「ウィル編」のシナリオは、パーティを組んでのダンジョン探索が中心。両親の死の謎が明かされる「対決！アレクセイ」までの４つのシナリオを、ダンジョン・マップを使って実践攻略していく。冒険の基本となるパーティでの戦い方やボス戦の傾向など、ここで身につけてほしい。入手アイテムやモンスター解析でしっかりとサポートする！

払い射ち
くし刺し
ハートビート

▲チームバトルの醍醐味といえば連携！システム解説も参照してね。

■「オレたちが歴史を創った」 P.149

ギュスターヴとウィル、同じ時代を生きた２人。この２人が顔をあわせ、自分たちの辿ってきた道のりを語り合う架空対談コーナー。生い立ちや友人、女性関係（！）など、２人のキャラクタやストーリーなどを比較しながら、歴史の表裏を創り出す面白さを再検討していく。…気軽に読んでね。

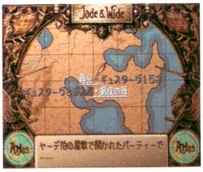
何で私が！
なあレスリー、あそこのかわいい娘紹介してくれよ。

◀ギュスターヴの秘められた女性遍歴が明らかになる…？

シナリオの出現と選択時の注意点

１：シナリオの出現

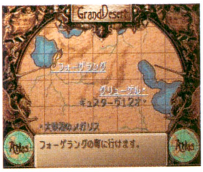
一方のシナリオを進めて行くと、もう一方で、前をクリアしていないのにその次のシナリオが出現する場合がある。また、シナリオ選択によって、エピソード・シナリオが出現する場合もある。


Jade & Wide
再会・ギュスターヴ15才
・病床の母
Atlas
Atlas

ヤーデ伯の屋敷で開かれたパーティーで……

２：「町」の出現と活用

シナリオの進行によって、すでに訪れた町に任意で行けるようになる。ただし、選択できるのは１ヵ所のみ。一度町を訪れたら、次のシナリオをクリアしなければ、再び訪れることはできない。


Grand Desert
フォーゲラング
グリューゲル・
ギュスターヴ12才・
・大砂漠のメガリス
Atlas
Atlas

フォーゲラングの町に行けます。

アイコンの見方

シナリオの補足に関するもの

ストーリー補足	そのシナリオで語られる事柄を補足する記事であることを示す。
イベント攻略	シナリオをクリアするために必要なイベントの展開を解説する。

マップ上のアイコン

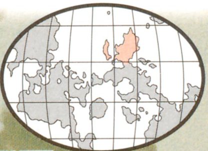
🧰	アイテムを入手することができるポイント。中味も表記していく。
ポ	ポケットステーションにダウンロードできるポイント。
!	特に注意すべきギミックや、イベント発生ポイントなどを示す。
✕	戦闘に関する注意点がある場合のアイコン。詳しく解説していく。
S	そのMAPのスタート地点。

ギュスターヴ編

The Episoles of Gustav the Stecl

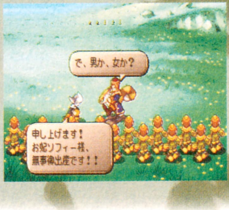
後世、鋼のギュスターヴと呼ばれるようになったギュスターヴ13世。その数奇な運命を追い、さらにその子孫たちがどうなっていくのかを描くのがこのギュスターヴ編である。ここでは彼の生涯を追ってみることにする。

1220年 ギュスターヴ誕生



戦乱の中、運命の世継ぎが

フィニー王ギュスターヴ12世は宿敵、オート侯との戦いのさなかにいた。激戦に継ぐ激戦だったが、ギュスターヴ12世はオート侯の軍勢を撃破し自国目指して落ちていくオート侯の追撃を命じたのだった。そのときギュスターヴ12世の許に待望の世継ぎ誕生の報が届いたのである。ギュスターヴ12世は追撃を中止し、居城へ帰還をするのだった…。

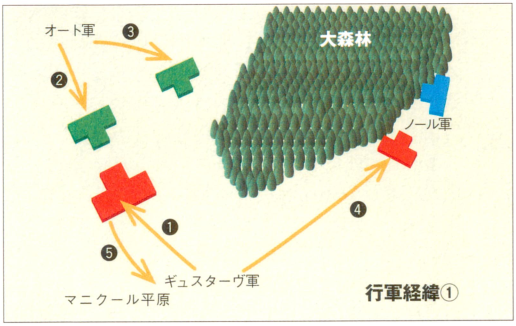


で、男か、女か？

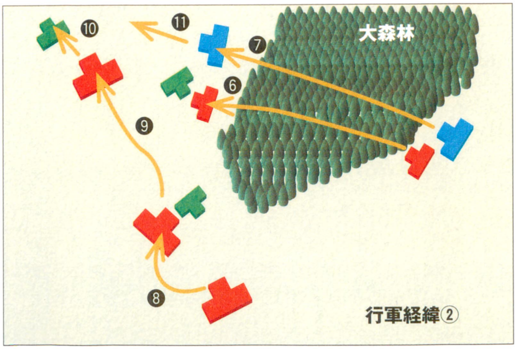
申し上げます！
お妃ソフィー様、
無事御出産です！！

◀この赤ん坊が歴史を塗り変えると予期したものはいなかった。

ストーリー補足 マニクール平原の戦い



1）国境付近にギュスターヴの大部隊が進軍　2）オート侯軍も進軍、ギュスターヴ軍と対峙　3）ノール軍への抑えのため、オート侯軍の別働隊がノール領との国境付近に　4）ギュスターヴ側の近衛部隊半数が督戦のためノール軍の許へ　5）ノールが動かないのを見てオート侯、先鋒部隊へ突撃を命じる。ギュスターヴ側は自領深く敗走



6）ギュスターヴの近衛部隊が大森林を突破。不意を突かれたオート侯別働隊に襲いかかり、これを撃破　7）ノールの貴族たちもこの時点で参戦を決意。敗走するオート侯別働隊を殲滅　8）ギュスターヴ本隊はオート侯先鋒部隊を攻撃。ギュスターヴ別働隊とノール軍に退路を断たれ動揺するオート側は包囲され壊滅　9）ギュスターヴ本隊がオート侯本陣に肉薄　10）本陣に兵を残さなかったオート侯は敵を支えられず敗走　11）ノール部隊がオート侯を追撃

ソフィーとの婚姻によってノール貴族連合との同盟を強化させたギュスターヴ12世は、1220年に宿敵・オート侯との戦いに臨んだ。ノール軍への抑えに兵を割かざるを得ず、ギュスターヴ軍の⅔ほどの兵力で戦いに臨んだオート侯側だが、先鋒部隊がギュスターヴ軍を圧倒しフィニー領に進出する。が、ギュスターヴにとっては予定通りの行動でしかなかった。彼は最精鋭の近衛部隊の半数を別働隊としてノール領に派遣し、ノール貴族への参戦を促していたのである。参戦の回答を得たギュスターヴは別働隊にオート領進撃を指示。別働隊はオートの守備部隊を少数で撃破し、オート侯部隊の背後に達したのであった。戦闘の推移を見守っていたノールの貴族連合は、これよりギュスターヴ側の同盟軍として本格的に参戦する。

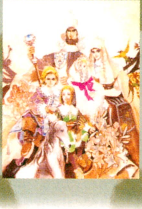
オート軍主力部隊はギュスターヴ本隊と別働隊、さらにノール部隊に包囲され敗走を始めるのである。オート側の先鋒部隊は地の利を活かして反撃に出たギュスターヴ軍により撃破され、全員オート領にたどり着くことなく全滅の憂き目を見た。オート侯は窮地に追い込まれながら戦場を離脱、ほんの一握りの手勢だけで城にたどり着く。この後、ギュスターヴは全軍に追撃を命じるが世継ぎ誕生の報に接し、追撃はノールの軍に任せて帰城するのである。

1227年 ギュスターヴ追放

ギュスターヴ追放

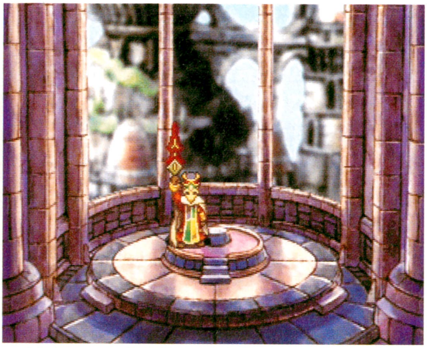
フィニー王家の嫡男として承認されるための「ファイアブランドの儀式」。この儀式を受けるため城内では人々が慌ただしく動き回り、高官・儀仗兵たちは儀式が行われる大広間の左右に並んでいた。

長男のギュスターヴ13世は父の12世と共に家宝ファイアブランドの前に立ち、そして2人は神妙な面もちで台座に向かい進むのだったが…。

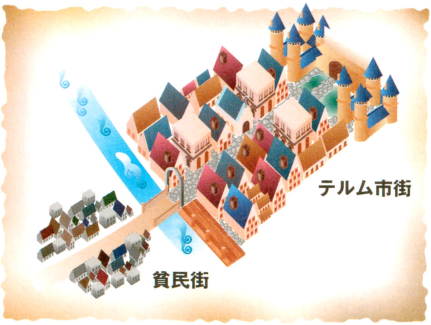


◀王家の明るい未来を感じさせる「家族の肖像」。しかし運命の悪戯によって皮肉な絵となるのだった。

ストーリー補足 嫡男の重さ故に…



▲これがフィニー王家伝来の家宝「ファイアブランド」。非常に重い剣の形をしたクヴェル。代々の国王は領民たちの生活や命に対する責任の重さを、このファイアブランドにより実感するのである。



▲母子が移り住んだのは城外の集落。ソフィーが術を使えない彼らに寛大だったからこそ、彼らもこの親子を受け入れたのだ。その集落が川の反対側、つまり防衛拠点としての城から外に位置している点に注意。領主にとって彼らは守るべき領民の範疇に入っていないのだ。

近世まで嫡子であるか否かは大きな意味を持っていた。特に王家では遺産を受け継ぐだけでなく、国王という責任さえも受け継ぐのである。王侯貴族というと華やかな生活を想像するが、本来その責任を背負った上で初めて存在可能であり、決して楽なものではない（責任を放棄している領主も少なくないが。こういった領主は得てして領民の反乱などが起きて自壊してしまうのである）。ギュスターヴ12世はそれを十分自覚していた。それ故に息子を廃摘するのである。「アニマを持たぬ者は人にあらず」とまで言われたのが当時の常識。そんな「出来損い」が国王になることを領民は認めず、貴族たちは一斉に反旗を翻すだろう。12世は国王としての立場から母子共々追放したのである。だが、その動揺はゲームでも明らかである。祭壇に向かうときは階段を作法どおり上っているのに、事実を知ったとたん、放心したまま祭壇をまっすぐ降りてしまったのだから。

Pickup Characters ピックアップ キャラクターズ

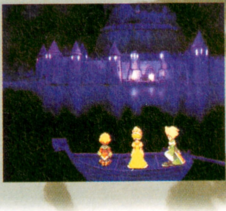
◆ギュスターヴ12世

バース侯にしてフィニー王。このゲームの主人公の1人、ギュスターヴ（13世）の父である。類い希なるその才能は若くして軍事、政治の両面で遺憾なく発揮され、フィニー王家の初代でありユジーヌ家中興の祖と呼ばれるギュスターヴ8世の再来とも言われた。その性格は沈着、なおかつ非情とも言えるほど冷静で、王としての資質も十分な人物である。

1227年 故郷を離れて

ギュスターヴ母子を待つ運命は…

王妃と嫡男の追放という衝撃的な事件が落ち着く間もなく、ギュスターヴ12世の前に養育係のシルマールが謁見を求めてきた。シルマールは教育すべき人間、つまりギュスターヴ13世がいなくなったため責任を感じつつ、暇乞いに来たのである。ギュスターヴ12世は2、3の質問をしたあと願いを聞き入れるのであった。そしてシルマールはギュスターヴ母子の許を訪れる。

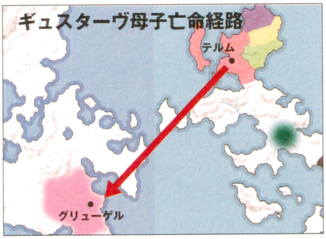


◀テルムの城を見守るギュスターヴ母子。離れていく城を見て母子は何を想ったのか。

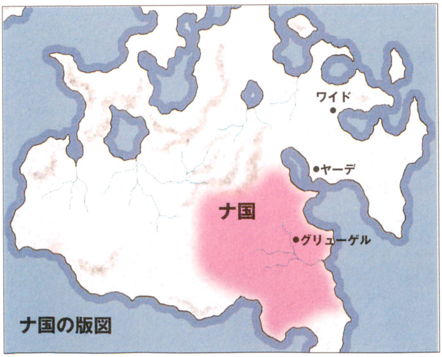
ストーリー補足 この当時の世界情勢と国王の心理

ギュスターヴ12世が治めるフィニー周辺は、まだ各地で戦火が絶えない状況であった。オート侯を下したことでメルシュマン地方の覇権は、ほぼギュスターヴ12世が掌握したとはいえ、まだ安定とはほど遠い状況である。そんな状況で、もし自分が倒れたときに無能な者がこの王国を継ぐ羽目になったら…。その想いがシルマールが出ていったあとのつぶやきとなっている。もっとも「普通の子供」で王国を保つことができるかどうかはわからないが。

ギュスターヴ母子が渡った南大陸は、東大陸に比べ政情が安定していた。これはナ国が連邦国家として大陸の大半を支配している点に依ることが大きい。ナを本国としてヤーデ侯領やワイド侯領が半独立状態で連邦国家を形成しているのである。また、この地方の特徴の1つに、術を使うことができない者を蔑視する傾向があるとはいえ、東大陸よりは寛容という点がある。これはかつては術を使わずに道具を用いて暮らしていた、という歴史が影響している。



◀廃摘された息子は自分を、そして王国を滅ぼす原因となりかねない。ギュスターヴ12世は、そう考えたはずである。故に刺客の手を逃れるため母子はフィニーから遠く離れる必要に迫られたのだ。



▲南大陸のナ国はグリューゲルを首都とした王国で、ナ本国の周囲にヤーデやワイドといった半独立状態の領土が広がっていたのである。

Pickup Characters ピックアップ キャラクターズ

◆シルマール

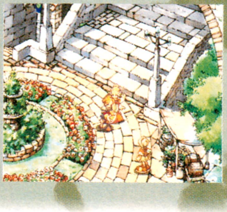
術の使い手としては早くから高名で、その素質は彼の師であるルナストルをも上回ると言われる。彼ほどの術者になるとツールなしに周囲からアニマを引き出し、術を使うことができるという。もっとも彼自身めったにその術を使うことはない。が、その力量はテルム脱出の際、兵士を簡単に眠らせてしまうところから推察することができる。

シルマールはギュスターヴに術の使い手としての素質を強く感じていたため、術不能者という事実を知ったときの衝撃は国王以上のものがあったという。彼はギュスターヴから感じたものが何なのか確かめるために彼の師として見守り続けるのである。

1232年　ギュスターヴ12才

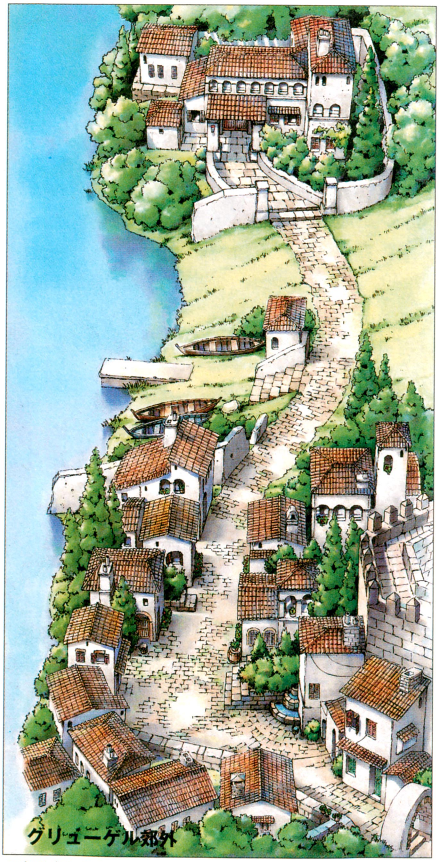
辛い想いを秘めた3人

ギュスターヴ母子が国を追われて５年が経った。この５年間でギュスターヴはひねくれた子供として成長し、母ソフィーでさえ手を焼く有様だった。しかし、そんな彼にも子分とも言うべき友達がいた。２歳年下のフリンである。フリンはギュスターヴ同様、術が使えないという理由でいじめの対象となっていたのだ。そんな２人が今日もまたいたずらをしているところへ、ソフィーがやって来た…。



◀ギュスターヴの心情を理解しつつ、厳しく接しなければならなかったソフィーも辛かっただろう。

ストーリー補足　癒えないトラウマ



▲突き当たりの大きな屋敷がギュスターヴ母子の住まい。川の畔で眺めも良かっただろうが、母子にとってそれが何の慰めになるのだろうか。逆に悲しみが大きくなることもあったろう。

「術が使えない」「祖国を追放された」という事実がもたらす周囲の反応は、７歳の子供を傷つけるには十分すぎる力を持っていた。この２つの事実はトラウマとして尾を引き、ギュスターヴの成長に大きな影響を与えたことには疑問を挟む余地はない。王族として屋敷を与えられ、以前のような惨めな思いをしなくなったが、それが彼の心の傷を癒すことはなかった。

グリューゲルに住んで５年。そんな彼の環境にも変化があった。同じ「術が使えない」というコンプレックスを持ったフリンの存在は、閉ざされたギュスターヴの心に射す光明となったはずである。しかしまだ子供のギュスターヴにとって、そんなフリンに対する接し方がわかるはずもなかったのだ。そしてもう１人重要な人物と出会う。それがレスリー・ベーリングだ。彼女もまたフリンと共にギュスターヴの成長に大きな影響を与えるのである。

Pickup Characters　ピックアップ キャラクターズ

◆フリン

ギュスターヴは王族だけに表立っていじめに遭うことはなかっただろうが、フリンの場合は術不能者として容赦なくいじめられていたに違いない。「周囲の人間は皆術が使えるのに、なぜ自分は…」という想いは強かっただろう。そこへ自分と同じ境遇のギュスターヴが現れた。辛い気持ちを共有できる人間、お互いがそう認識したはずである。だからこそフリンはギュスターヴの乱暴に耐え、慕ったのだ。ギュスターヴも同様で、フリンに乱暴はしても遠ざけることはせず、仲間として扱ったのだ。

1233年　ギュスターヴと鍛冶屋

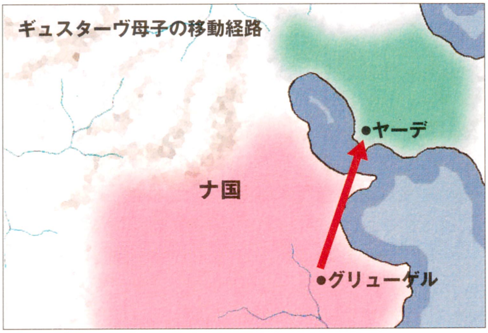
歴史を塗り替える小さな事件

スイ王からヤーデ近郊に領地をもらったギュスターヴ母子は、ヤーデに移り住むことになった。ヤーデはグリューゲルほど大きい街ではないが、ヤーデ伯の領地にある街のため比較的ナ国の影響は少なかった。ここでギュスターヴは彼の将来を左右する体験をする。その体験が後に歴史を塗り替えることになろうとは、本人も今はまだ気付く由もなかった。

◀鉄の剣を鍛える2人。歴史を作りだしているとは夢にも思わなかったことだろう。

ストーリー補足

歴史を変える鉄との出会い



▲グリューゲルからヤーデはかなり離れている。だが重要なのはワイド侯の首都ワイドが近い点。これがギュスターヴの将来を決めたのだ。

当時、鉄に限らず金以外の金属は卑しいものとして人々に認識されていた。そのため高貴な人間ほど金属を身につけることはなく、庶民でさえ金属を使う者は少なかったのである。しかし南大陸は東大陸に比べ術の伝来が遅かったため、まだ金属を鍛える習慣が残っていたのだ。ごく小型の刃物しか鍛えることはできなかったが、その技術にギュスターヴは興味を持ったのである。

考えてみれば、このヤーデの包丁を鍛える鍛冶屋が歴史を変えるきっかけを作ったとも言えるだろう。

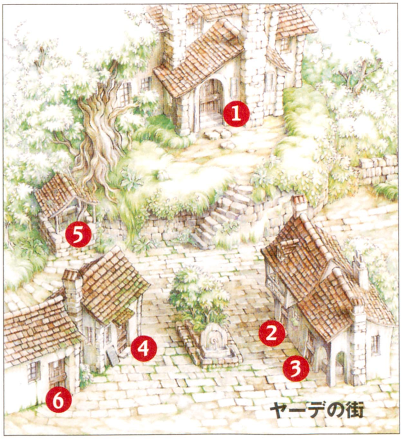
イベント攻略

ここで装備を整えておきたい

このイベント自体では戦闘は発生しないが、次のイベントで戦闘が用意されている。次ではアイテムを購入することができないので、ここで装備をそろえる必要があるのだ。ひとまず「鋼のお守り」あたりは購入しておきたい。鍛冶屋の主人に話しかけるとイベントが自動的に進んでしまうので、話しかける前に購入しておくこと。

ここでポケットステーションが

井戸の男の子に話しかけると、選択肢が表示される。ここで「男なら前を向け！」を選択すると、彼の家にある「いいもの」の話を聞くことができる。それが「ポケットステーション」のデータなのだ（詳細はP.78を参照）。



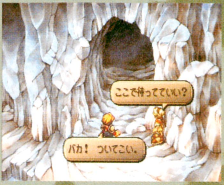
1）ギュスターヴの家　2）道具屋　3）鍛冶屋　4）酒場
5）井戸　6）井戸のところにいる男の子の家

1235年 ギュスターヴ15才

ギュスターヴがついに実戦に

ヤーデに移っても彼は相変わらずだった。驚いたことにフリンもギュスターヴを慕ってヤーデに来てしまったから、なおさらである。

そんな生活を送っていたギュスターヴはフリンを引き連れ、ある計画を実行に移した。ヤーデからほど近いモンスターが潜む洞窟に向かったのだ。そんなところへヤーデ伯トマスの息子・ケルヴィンが街にやってきたのである。

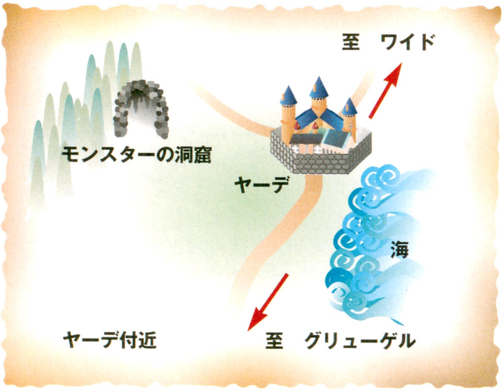


ここで待っててていい？

バカ！ ついてこい。

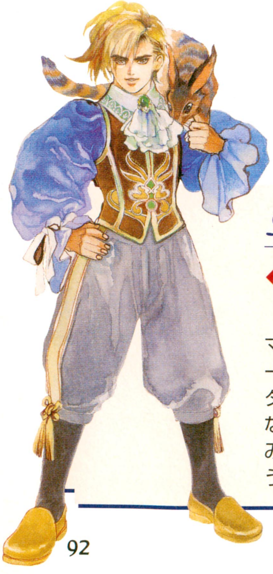
◀さすがにフリンは怯えているようだが、ギュスターヴはそんなことにはお構いなし。無鉄砲と言えば無鉄砲ではある。

ストーリー補足 野盗の話から世相を探る



そのシーンは見ることができないが、洞窟へ入ったギュスターヴたちは、そこで野盗に遭遇する。ギュスターヴはなんとか脱出に成功するが、フリンは野盗に捕らわれてしまうのだ。そこに運良く(?)ケルヴィンがやってくるのである。そこでギュスターヴとケルヴィンのやりとりを見ることができるが、そのとき交わされるセリフは2人の性格が表されている。

ケルヴィンと協力して野盗を撃退すると、当時の世相を表す興味深いセリフを聞くことができる。野盗が吐くセリフの主旨は「術も使えない子供では何の価値もない」といった内容だ。この捨てゼリフを残し野盗は去って行く。ギュスターヴたちは助かったわけだから喜ぶべきところであるが、考えてみると、野盗たちはギュスターヴやフリンを売り払うはずだったのに、「価値がない」から去ってしまうのである。野盗でさえ「アニマを持たない者は人にあらず」という考えを持っているのだ。思えばバカにされたものである。ギュスターヴもそう思ったのだろう。思わず「当て外れで悪かったな！」とケルヴィンに毒づいてしまうのだ。



Pickup Characters ピックアップ キャラクターズ

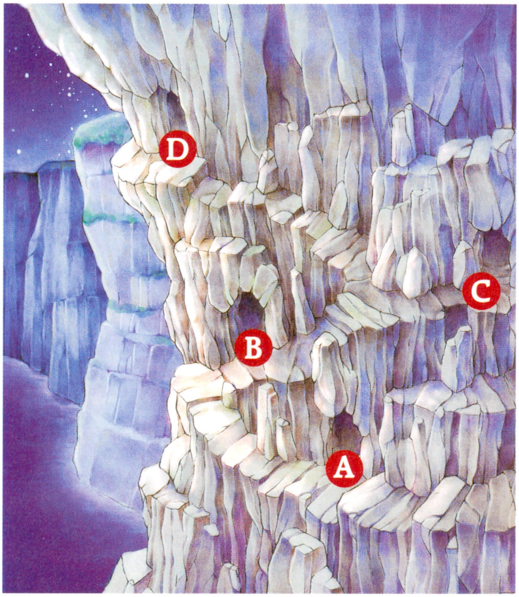
◆ケルヴィン

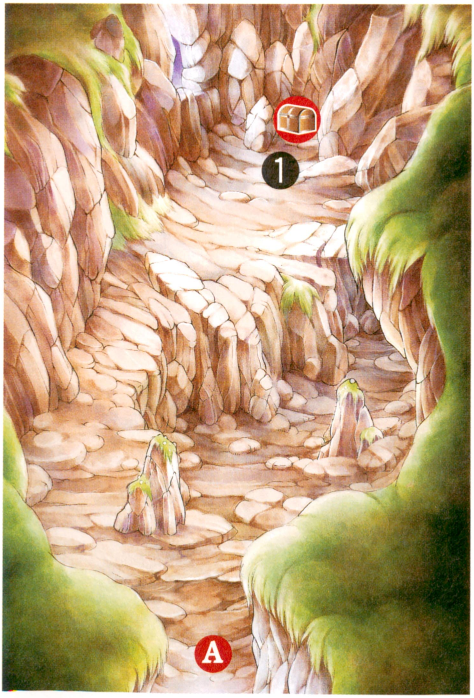
ヤーデ伯トマスの嫡子。ギュスターヴ母子がヤーデ近郊に移ってきたことにより、トマス郷が後見人になったため母子と関係が深くなる。これ以降ケルヴィンはギュスターヴと信頼関係を結ぶようになり、生涯をかけてギュスターヴを助け続ける。ギュスターヴとは対照的にエレガントで、いかにも貴族的所作と考えを持つが総領の甚六的なところがある。それが災いして政治的駆け引きに疎いのがウィークポイント。ちなみにケルヴィンがギュスターヴの母・ソフィーにどんな想いを持っていたのか、ということは、後にギュスターヴの妹・マリーと対面するシーンから察することができる。

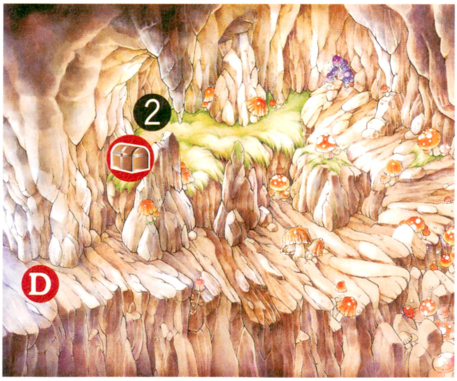
初の戦闘で後れをとるな

ギュスターヴ編をプレイし続けた場合、最初の戦闘がここになる。マップでは入り口が４つあるが、そのうち２つは１部屋だけの構成となっており、残る２つも比較的小規模のダンジョンで、なおかつ中で繋がっている。ＡとＤが小部屋１つのダンジョン。それぞれアイテムがあるので回収を忘れないように。

このダンジョンでは最初はギュスターヴが１人で戦闘をし、途中からケルヴィンが合流することになる。小手調べ的ダンジョンなので積極的に攻撃し、技を閃くようにしたいもの。２人のキャラクタのロールも「自由行動」にしておくと技を閃きやすい。ただし連携を発動させたい場合は「自由行動」にしておくと連携しにくくなる。この辺が考慮のしどころだ。なお強力な術を使うためにも、ケルヴィンはツールの装備を確認しておくこと。







❷バックラー

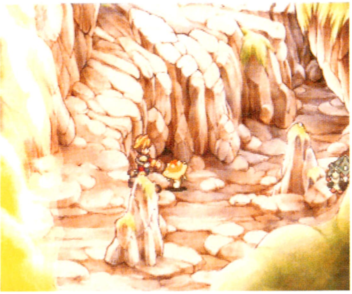
モンスターの洞窟MAP

❶灯の槍

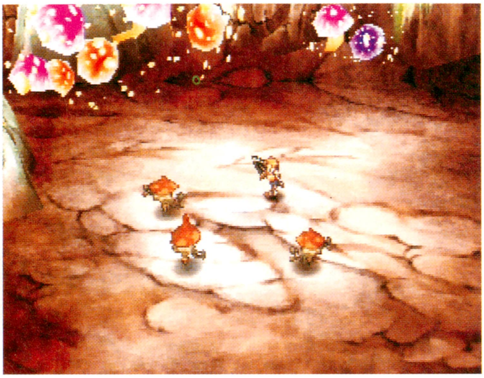
最初の戦闘でシステムに慣れろ

ギュスターヴ編を続けてプレイしていくと、ここが最初の戦闘になる。序盤はギュスターヴ1人の戦闘だが、敵もそれほど強くないので練習としてシステムに慣れるようにしたい。

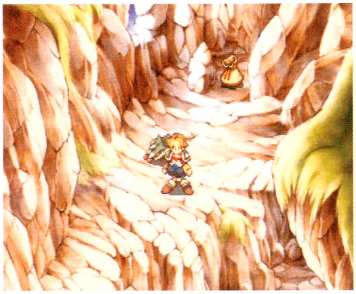
戦闘を避けることもできるが、それではレベルアップもしないし、技を閃くこともない。積極的に戦闘をしてギュスターヴを鍛えるように。



◀敵と正面から接触した場合は不利な状態になることはないが…。



◀ダッシュしたまま接触しても不利な状態で戦闘が始まることになる。



◀後方から接触されると敵の数が多かったり、乱戦状態になることも。

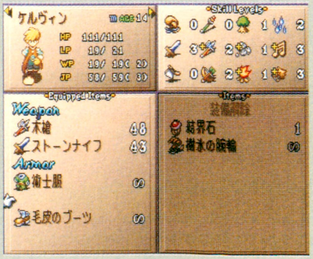
ケルヴィンが洞窟に入るときに…

ギュスターヴを探して洞窟までやって来たケルヴィン。ギュスターヴが奥に消えたのと同じ入り口に入ると、突如敵が降ってきて戦闘になる。慌ててダッシュで洞窟に飛び込むと、不利な状態で戦闘開始となってしまう。焦らずゆっくり進むように。もっともケルヴィン1人で戦うのではなくギュスターヴが救援に駆けつけるのだが。

◀突然のモンスター出現に、思わずケルヴィンはギュスターヴを恨むのだが…。

アイテムの互換性を活用せよ

このゲームではギュスターヴとウィルが手に入れたアイテムや技・術は共有できる。それを利用するとゲームの展開がかなり楽になる。このイベントを始める前にウィルのイベントをクリアしていると、そこで得たアイテムや技・術はそのままこのイベントで使うことができる。逆もまた可能だ。特にケルヴィンの「樹氷の腕輪」は使える。このイベントクリア前に外すのは少々危険だが、チャンスがあれば装備を外し、ウィルたちにも楽をさせてやりたい。



ケルヴィン AGE 14
HP 111/111
LP 19/ 21
WP 19/ 19(2)
JP 58/ 59(3)

Skill Levels
0 0 1 2
3 2 1 3
0 2 1 3

Equipped Items
Weapon
木槍 48
ストーンナイフ 43
Armor
衛士服 ∞
毛皮のブーツ ∞

Items
装備解除
結界石 1
樹氷の腕輪 ∞

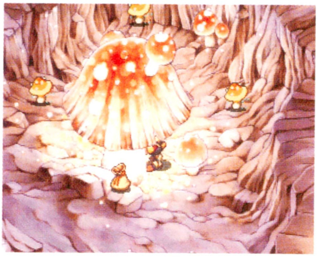
◀装備を外した状態ならギュスターヴもウィルもアイテムは共用可能。便利な装備品は双方で利用したいもの。

イベント攻略

意外な所にもアイテムが

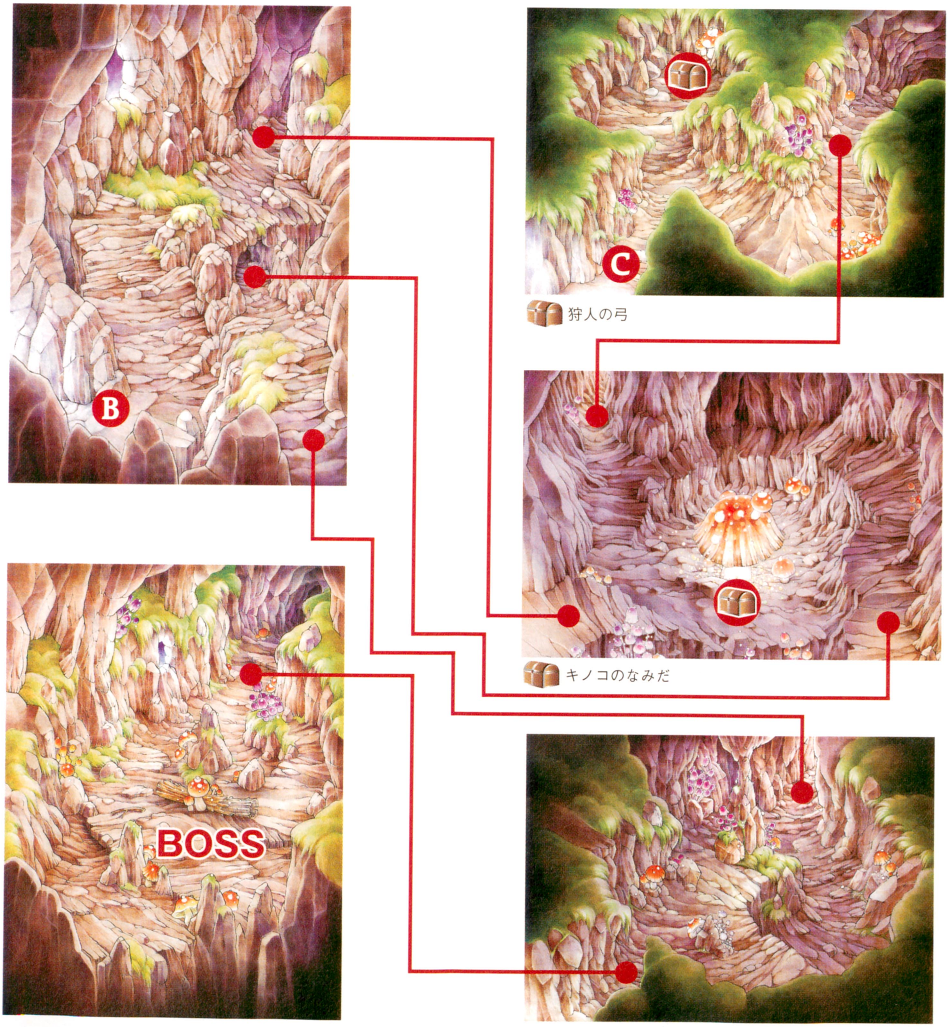
奥に進む途中、巨大なキノコに気が付くはずだ。ここの右側を蹴っていると、「キノコのなみだ」というアイテムが手に入る。だがアイテムが出るまでは敵が出現し続けるので油断しないように。

なお「キノコのなみだ」は、のちにあるアイテムと交換することができる。



▶人間の背丈ほどもある巨大なキノコ。これを蹴っているうち「キノコのなみだ」というアイテムを落とす。キノコも痛かったのだろうか。

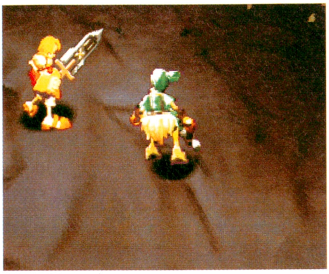
モンスターの洞窟MAP（内部）



まずは野盗の子分とデュエル戦

ケルヴィンと合流し、洞窟の奥深くまで進むと野盗の一団と連中に捕らえられたフリンを発見。その後戦闘に突入する。

まずは野盗の子分とのデュエルとなる。洞窟内でスライムと戦っていないと初めてのデュエルとなるが、それほど強い敵ではないので、それほど心配はいらない。これまでに修得した技を繰り出して料理してやろう。ただし術を使って攻撃して来るので、鋼の腕輪は装備しておきたいもの。

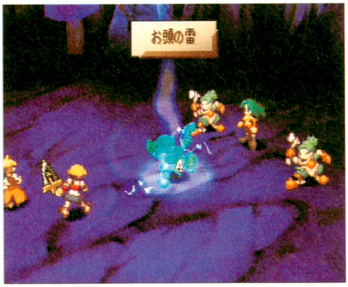


◀覚えた技を確実に出してやれば苦労することはない。覚えていない技にチャレンジしてもおもしろいかもしれない。

ケルヴィンと合流し女首領と対決

子分を倒すと野盗全員との戦闘になる。4対2の戦いとなるが、女首領は支援の術を使うだけなので恐れるに足りない。ダメージを受けたら確実に回復していくようにすれば、勝利することはたやすい。またデルタ・ペトラのような強力な術を使うことができれば、一瞬で戦闘は終わることだろう。もちろんギュスターヴたちの勝利である。

なお女首領を倒さなくても3人の子分を倒すと首領が戦闘を放棄するので、女首領を狙う必要はない。



▶女首領は子分に「お頭の雷」を落とす。どうやら気合いを入れているようだが、恐れることはない。しまいには自分にもカミナリを落とすのが笑える。

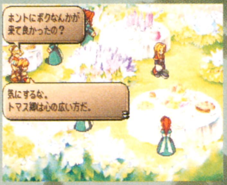
Monster Data モンスターデータ

	グレムリン　HP480　LP2 この洞窟では最強。このゲームでは岩系のモンスターとして分類される。「ロックダウン」が脅威だ。		**クロークラブ　HP153　LP3** 普通に戦う分には手強い敵ではないが、「スタッブ」を受けるとLPを減らされることがある。
	シーバニー　HP146　LP2 獣系のキャラクター。スピードが速めなので少々てこずるが、脅威となることはないはずだ。		**スライム　HP253　LP100** 「溶解液」を吐き攻撃してくる。HPが高いため序盤では手間がかかる敵と言える。HPにばらつきがあることも。
	ディノリーチ　HP153　LP60 攻撃力こそ大したことはないが、「吸血」によりHPを回復するのが小癪である。一気に倒してしまうのが上策。		**ポーレン　HP99　LP1** 最も弱い敵だ。通常ではあっけなく倒してしまうことが多いだろう。「催眠ガス」を持っている点には注意。

1236年 再会

意外な人物に…

ヤーデで暮らしていたギュスターヴは、ある日トマス卿の屋敷のパーティに招待される。そこには着飾った人々が多数出席していた。そんな人々を見て、ギュスターヴに連れられて来たフリンは尻込みしてしまう。しかしギュスターヴはそんなことはまったく意に介さない。それどころかつまみ食いさえ勧めるのだった。そして自分もパーティの料理をつまむためにテーブルに近づくと…。



ホントにボクなんかが来て良かったの？

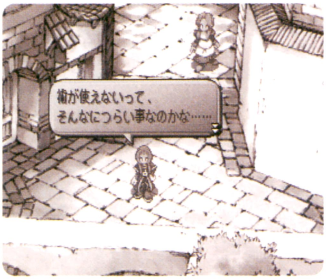
気にするな。
トマス卿は心の広い方だ。

◀緊張するフリンをよそに、パーティ会場に乗り込んだギュスターヴ。さすがに王族だけあって血は争えない。

ストーリー補足 気持ちに素直になれないギュスターヴ

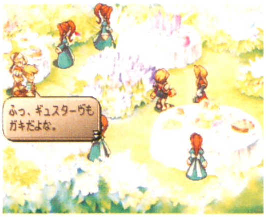
トマス卿の屋敷にフリンを引き連れてやって来たギュスターヴ。ここで尻込みするフリンにギュスターヴが言うセリフに注目。ギュスターヴは貴族たちが贅沢をしているためにフリンのような人々が苦しんでいる、と考えているようだ。もちろんトマス卿が庶民から搾取することを専一にしている、と言いたいわけではないが、術を使えない人間が虐げられることを、自分の体験とだぶらせたのだろう。

2人のやりとりを見たケルヴィンのセリフも意味深長である。ギュスターヴがレスリーに対して、ほのかな恋心を抱いている、という訳だ。レスリーもギュスターヴが気に掛かる存在であるのは確かだろう。思えばギュスターヴにはっきりとものを言えるのはソフィーを除けばレスリーだけ。ケルヴィンでさえも一歩引いたような言い回しをする。年齢こそレスリーのほうが1歳下ではあるが、ギュスターヴの姉のような気分でいたのかもしれない。



術が使えないって、
そんなにつらい事なのかな……

◀レスリー自身、ギュスターヴの行動を見て何かを考えるようになったのではないか？それが徐々にギュスターヴに対する気持ちとして変化しても不思議ではない。

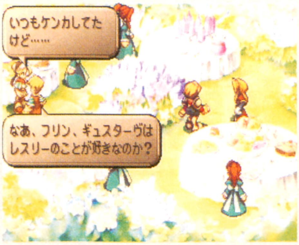


ふっ、ギュスターヴも
ガキだよな。

◀ケルヴィンがフリンにギュスターヴの気持ちを解説。しかしフリンは状況がわかっていないようだが。

Pickup Characters ピックアップ キャラクターズ

◆レスリー・ベーリング



いつもケンカしてた
けど……

なあ、フリン、ギュスターヴは
レスリーのことが好きなのか？

ケルヴィンのセリフにもあるように、名家の商人の娘である。このあとギュスターヴは彼女を信頼し、またレスリーもギュスターヴの変化を認めるようになる。そして2人は急接近となるのだが…。

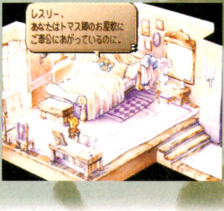
レスリーが作法の修行のためにトマス卿の許にやって来たのは事実だろうし、トマス卿からソフィーの看護のために派遣されたのもまた事実だろう。だが、どちらも彼女自身が望んで、という のは考えすぎだろうか。彼女の性格からして十分あり得ることと思われるのだが。

1239年　病床の母

その早すぎる死

ソフィーは異国の慣れない生活がたたり、レスリーの看護を受けながら病の床に臥せっていた。一方ギュスターヴはといえば、既に日課とも言える洞窟通いを続けていた。さすがに前の一件があるせいか、フリンは連れずに一人で行っているようである。

そんなある日、ソフィーの容態が急激に悪化した。そこへやって来たケルヴィンはギュスターヴを探しに洞窟へと走る。



レスリー、
あなたはトマス卿のお屋敷に
ご奉公にあがっているのに。

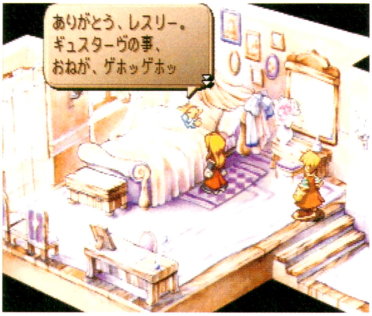
◀レスリーの看護に安心しているソフィー。レスリーも、その仕事に十分満足していた。
だが、そんな日々にも終わりがやって来るのだった…。

ストーリー補足

まさに今、母ソフィーは…

ソフィーの体調が悪化した原因は異国での不慣れな生活だけではあるまい。それは誰の目にも明らかだったはずだ。もちろんギュスターヴ自身もわかっていただろう。「原因は自分にある」と。しかしギュスターヴはもちろん、母親のソフィーがそんなことを口にするわけがない。むしろ彼女は自分を責めたのかもしれない。自分が生んだ子供なのだ。母親というのは得てしてそういうものである。

ギュスターヴが洞窟でケルヴィンと会ったときに言うセリフから、彼の心情がよく伝わってくる。彼とても非常に悩んでいたのだ。また、ケルヴィンの一言もチェックポイントである。ケルヴィンもソフィーについて思うところがある、と確信させられるセリフなのだ。



ありがとう、レスリー。
ギュスターヴの事、
おねが、ゲホッゲホッ

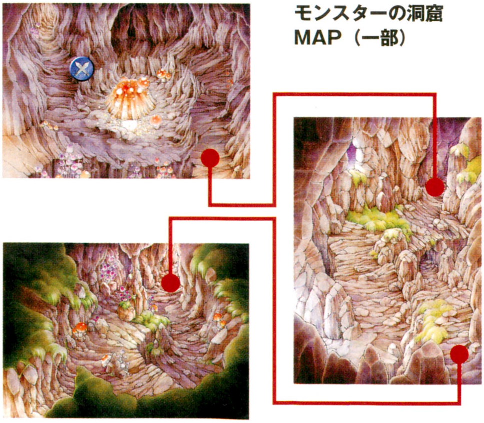
▲激しくせき込むソフィー。その異常に気が付いたレスリーはケルヴィンにギュスターヴを呼ぶように頼む。

イベント攻略

戦闘を避けるのはいいが…

洞窟内での戦闘は数えるほど。せいぜいうろついているグレムリンと、通路が合流する地点で突如落ちてくるスライム(✕)ぐらいである。グレムリンはダッシュすれば避けることも可能だが、スライムと挟み撃ちになることもあるので、倒しておいたほうがいい。

対グレムリン戦はデュエルを選択することもできるので、好みで選べばよい。一方、対スライム戦だが、こちらはよほどのことがない限り楽勝である。グレムリンのほうが強敵に思えるほどだ。必ずチームバトルになるので、ギュスターヴとケルヴィンの強力な技・術で一気に屠ってしまおう。なお、焦るギュスターヴのセリフが臨場感アップに一役買っている。

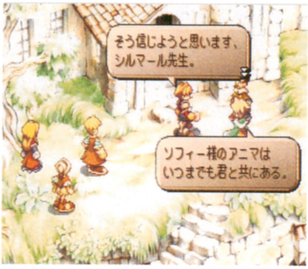


モンスターの洞窟
MAP（一部）

ストーリー補足 母の死と引き換えに

洞窟から戻ったギュスターヴにソフィーは遺言と言うべき注意を与えると息絶える。その言葉の中には夫・ギュスターヴ12世や、残してきた子供たちに対する謝罪の言葉があった。妻として母として、どういう女性であったかがわかる場面だ。ソフィーは祖国に残してきた彼らのことが気にかかっていたのであろう。

彼女のアニマが天に召されたとき、フリンを除いた全員は「何が起きたか」を知った。この瞬間でさえアニマを持つ者と持たない者は感じ方が違う。もっとも、この場合はアニマを持っていることが良かったかどうかはわからないが。当のギュスターヴは、この衝撃をきっかけに性格が一変する。まるでソフィーが宿ったかのように。


そう信じようと思います、
シルマール先生。

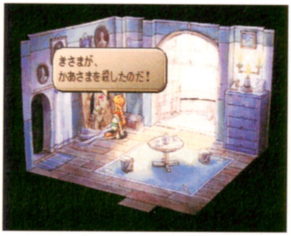
ソフィー様のアニマは
いつまでも君と共にある。

▲母の死を看取り屋敷から出てきたギュスターヴは、明らかに成長していた。少年から大人への第1歩を踏み出したのである。

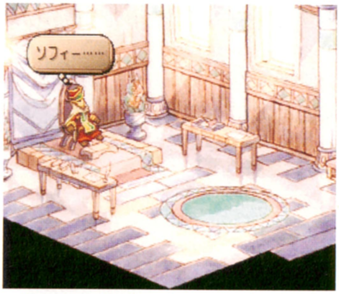
ストーリー補足 フィリップ、その心のうち

一方、テルムにもソフィーの死は伝わった。知らせを聞いたギュスターヴ12世はフィリップを呼ぶと、ノール侯に任命する。極めて冷静な政治的判断であるが、ギュスターヴ12世は１人になると、自らの手で追放した妻を思い出し、追悼するかのように天を仰ぐのだ。それを考えるとフィリップをノール侯に据えたのも「せめて彼女が生んだもう１人の息子をノール侯に」という謝罪が込められていたのかもしれない。

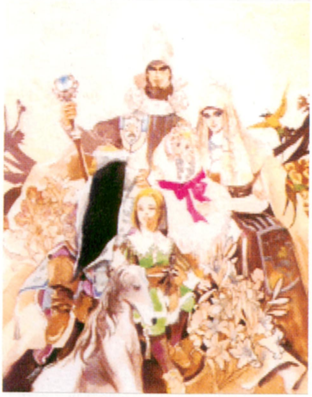
もっともフィリップは父とは全く違う感傷を持っていた。ゲームの初めでも表示され88ページでも掲載している王家の肖像画と、ここで表示される肖像画を比べて見れば一目瞭然だ。フィリップの心境を明確に物語っている。


きさまが、
かあさまを殺したのだ！

▲フィリップは心の奥底に潜む憎悪を自室で吐き出す。


ソフィー……

▲ギュスターヴ12世は1人なると、今は亡き妻への想いを募らせるかのように嘆息する。


▲引き裂かれた肖像画。引き裂いたのがフィリップであるのは言うまでもないが、その心中は察することができる。それだけに彼を襲う悲劇はやり切れないものがあるのだ。

Pickup Characters
ピックアップキャラクターズ

ヤーデ伯トマス

ヤーデを治める領主でケルヴィンの父。ゲームからもわかるように領民には慈父のような存在で慕われている。またギュスターヴ母子にも後見役として手厚い保護の手をさしのべるという「弱きを助ける貴族」でもある。さらに後にはギュスターヴと嫡子・ケルヴィンの関係からギュスターヴ戦争時にも援軍を派遣、ギュスターヴを後押ししている。

1240年　ワイド奪取

雌伏の時を経て麒麟が動き出す

母・ソフィーの死後、ギュスターヴはワイド侯の許に日参していた。このワイド侯、若くして領主となり、なかなか羽振りがいい。人一倍蔑まされることに敏感なはずのギュスターヴが、なぜ道化としてこの若い領主に近づこうとしたのか？　ギュスターヴには大胆で危険が伴う計画があった。そのため彼はレスリーとフリンを従え、酒場の2階で実行の時を探っていたのだ。

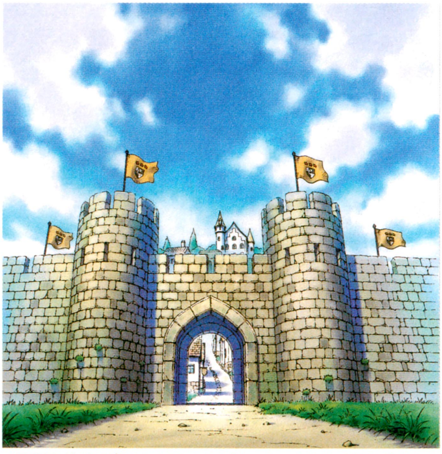
……というわけで、
なんとか逃げ出せたのです。

◀母の死はギュスターヴの心を逞しくしたのであった。彼にはワイド侯が道化に思えたに違いない。

ストーリー補足　なぜギュスターヴはワイドを狙ったか

ギュスターヴがワイドの乗っ取りを画策したのは極めて賢明だ。まず、その地理条件。ワイドは半独立国とは言え、ナ国の連邦制の一員である。事が露見すればギュスターヴに好意的なナ国王でも厳罰に処さざるを得ない。その点ワイドはナ国首都のグリューゲルから離れており、さらにその間には盟友とも言うべきヤーデ領が立ちはだかっている。グリューゲルから介入があっても時間を稼いでくれる、という読みがあったはず。そしてワイドとヤーデの同盟により、かなりの勢力地盤が出来あがるのだ。

ワイド内部にもスキがあった。まず領主が若い、という点。領主の経験の浅さも理由だが、それ以上に先代からの家臣を煙たい存在と考えていたことが決め手となる。歴史上、若い領主が諫言をする家臣を遠ざけ、それが原因で滅びた例は数多い。さらに致命的なのは、過去の領主継承で悪い噂が流れているということだ。これを見るとギュスターヴにはカモがネギを背負って、鍋まで持って座っているように見えたことだろう。



▲堅固な城壁に守られたワイドの街。ギュスはこの街を手に入れるために知恵を絞るのである。

いざという時に備えて
貯えているらしいわ。
もちろん、ワイド侯のためによ。

◀ギュスターヴはレスリー、フリンの2人を使って情報の収集に余念がなかった。それに対しワイド侯はネーベルスタンの諫言を聞き入れず、さらにムートンのような有能な人材を遠ざけてしまうのだ。

君に用は無い。
出て行き給え。

◀ギュスターヴの策略を見抜いていたネーベルスタンはギュスターヴを近づけることはしなかったが…。

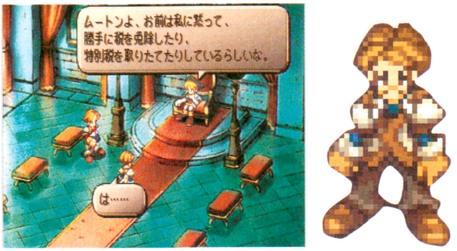
ストーリー補足 ムートンとネーベルスタン～その心情の違い

ムートンはギュスターヴがワイドを取った後に彼の腹心として復帰する。ムートンにとってギュスターヴは憎んでもあまりある存在なはず。それがなぜ家臣となったのか？　それはムートンにとって、領主は領地をまとめるための存在で、彼の本当の主ではなかったのだ。言い換えれば飾りに過ぎない。彼にとって本当の主は領民だったのではないだろうか。ムートンにとっては領民に問題がなければそれで良かったのだ。これがムートンの恐ろしさであり行政家としてのプライドである。

さてムートンを柔とすればネーベルスタンは剛の人。かつては各地を旅して回り腕を磨き、のち父の伝でワイド侯に仕えるようになったという。ネーベルスタンは隣国ににらみを利かせ、そのため盟主のナ国もワイドの半独立状態を認めていたようだ。

剛直なネーベルスタンであるから、ワイドを乗っ取られたことを恥じて自宅に引きこもったのは当然だ。ギュスの招きに応じなかったのもまた当然と言える。

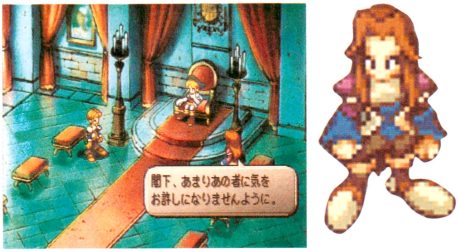
▼優秀な行政家ムートンは、ギュスターヴの家臣となったあとも活躍。ムートンの死後、ギュスターヴの国は財政が傾いたという。



ムートンよ、お前は私に黙って、
勝手に税を免除したり、
特別税を取りたてたりしているらしいな。

は……

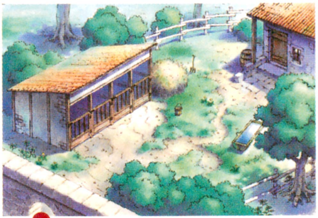
▼近隣諸国にその名を轟かせた将軍、ネーベルスタン。他人にも厳しいが自分にはさらに厳しかったという人物だ。



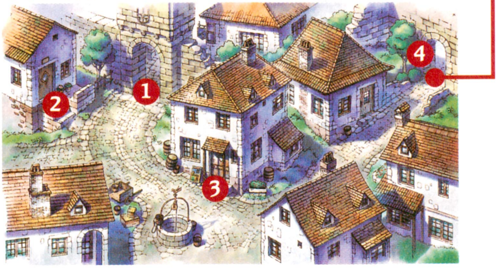
閣下、あまりあの者に気を
お許しになりませんように。

イベント攻略 ワイドの街でするべきことは

ここでやるべきことは、まず酒場の2階でレスリーと話をすること。ネーベルスタンの話を聞くことができる。そののち一度外に出て街の人々と話をする。それから再度酒場の2階へ行き、レスリーに話し掛けてみよう。今度はムートンの情報を聞くことができるようになる。この話を聞いたら城門を守る兵士に声をかければ屋敷内に入ることができるのだ。屋敷内ではワイド侯のところに行くとイベントが始まる。



ワイドの街MAP



1）城門　2）道具屋　3）酒場　4）馬厩舎へ

アイテムリスト

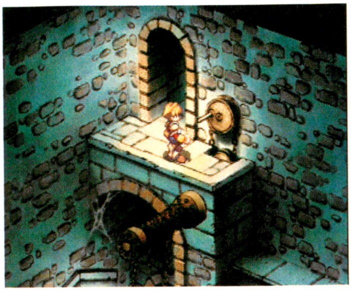
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
レンジャーボウ	240
鋼の短剣	250
スーツアーマー	600
鉄の胸当て	440
ガントレット	160

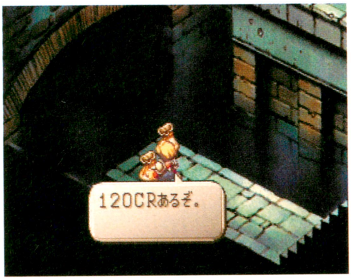
イベント攻略

亡霊剣士と跳ね橋がポイント

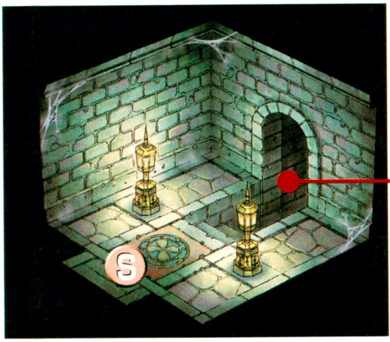
ワイドの地下は比較的モンスターの数が少ない。手強いのは亡霊剣士ぐらいのものである。さらに、ここでは1対1のデュエルのみ。アンデッド系の敵が多いので入るときは十字斬りを覚えておくと、かなり有利になる。

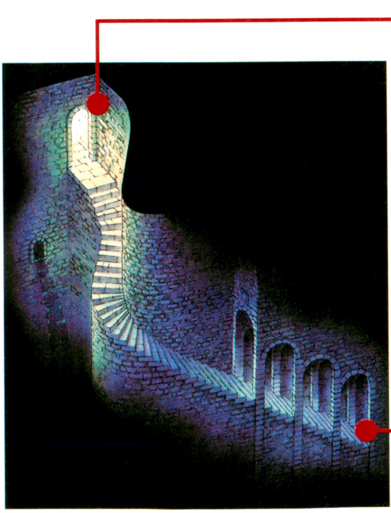
ここには1カ所仕掛け（!）が用意されているが、仕掛け自体は何も難しいものではない。だがそれが逆に罠となっているのだ。ハンドルを左に回すと堅くて回らず、右に回すと、すんなり跳ね橋が降りて先に進めるようになる。これはいいのだが、これでは宝箱③のところに行くことはできない。そう、左に回さなければならないのだ。３回回すとハンドルが壊れてしまう（何という怪力！）。すると跳ね橋が落ちて先に進めるようになるだけでなく、宝箱③のところにも渡れるようになるのである。

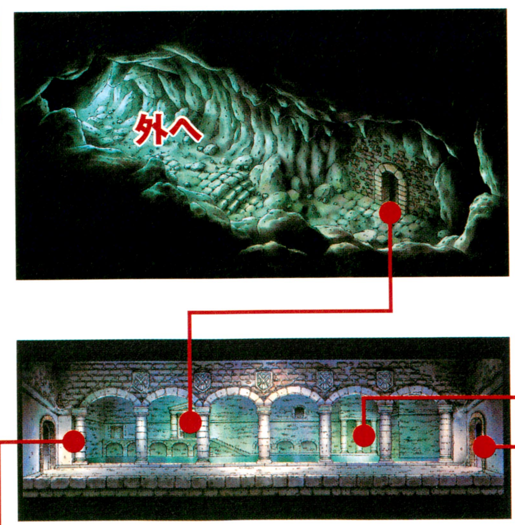

▲ここのハンドルが曲者。容易に左に回らない、というのがしてやられるポイントだ。


120CRあるぞ。

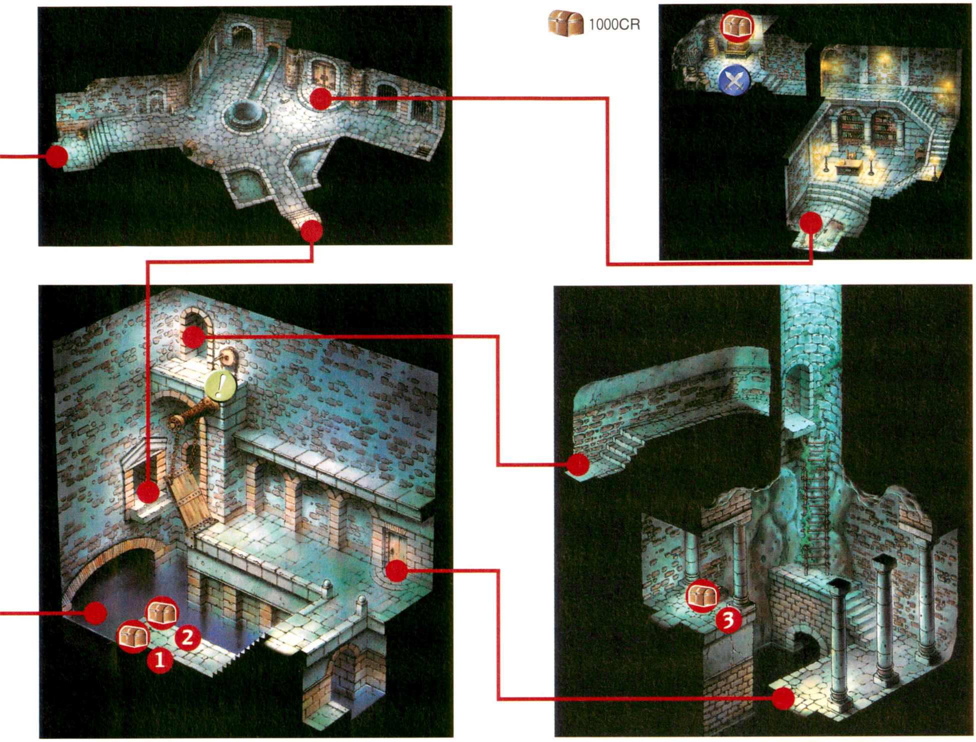
▲こんなところにお金がある。見落としがちだが、しっかり回収しておくこと。







ワイド・地下MAP



1000CR

❶120CR ❷80CR

❶銅のお守り

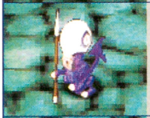
対亡霊剣士戦

ワイドの地下、その奥に誰かが幽閉されていたような小部屋がある。その部屋のもっとも奥、そこには棺がひっそりと置かれている。その棺桶を調べると、亡霊の剣士が現れ戦闘になるのだ。もしかすると街で噂に聞いた失踪した領主の亡霊なのだろうか…。

出現するのはスケルトン。ウィル編で出てくる「ハンの遺跡」にも現れるモンスターだ。貧弱な装備ではスケルトンの繰り出す多彩な技であっけなく撃退されてしまう。LPを使って回復しながら強力な技で対抗したい。アンデッドなので十字斬りが効果的。まだ覚えていなければ「斬る＋払う」のコマンドを入力してみるのも手だ。

◀非常に手強い相手なので、油断は禁物。特に逆十字は非常に大きなダメージを受ける。十字斬りで対抗だ。

Monster Data モンスターデータ

	アニマルグール　HP343　LP1 言うまでもなくアンデッド系の敵。アンデッド系には、このアニマルグールに限らず十字斬りが効果的。
	**エビル　HP219　LP2** 初登場の敵である。雰囲気的に不気味なので強そうな感じだが、手強い敵ではない。楽勝だろう。
	スライム　HP789　LP100 溝の中を忙しく動き回っている。特に戦う必要はない。例によって「溶解液」などで攻撃してくる。
	ダートホッパー　HP409　LP2 警戒する必要はないだろう。少々HPが高いが、できるだけ強力な技を出せば倒すことができる。

Intermission

ギュスターヴとウィル・ナイツの20年

「ワイド奪取」を終えて、ギュスターヴの誕生から20年経過。同じ年に生まれたウィルも20歳。彼の冒険はどうなっている？

シナリオ年表

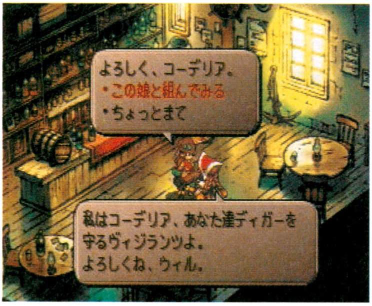
ギュスターヴ誕生	1220	ウィル・ナイツ誕生 ※シナリオではない
	1224	エッグ発見 ※シナリオではない
ギュスターヴ 15才	1235	ウィルの旅立ち
再会	1236	大砂漠のメガリス
	1238	潜入! アレクセイ一味
病床の母	1239	対決! アレクセイ
ワイド奪取	1240	

ギュスターヴ、雌伏の5年間へ そろそろウィル編をいかが？

さて、ギュスターヴはこれから「父の急逝」までの５年間、地盤固めに入る。ここまでギュスターヴ編だけをプレイしてきた人は、そろそろウィル編にも目を向けてみては？

ウィルの旅立ちは15歳。ギュスターヴのヤーデ時代が、ウィルの初期シナリオに当たる（左年表参照）。切りのいい「対決！アレクセイ」までをプレイしてみることをお勧めする。

ウィル編の攻略はP120から!



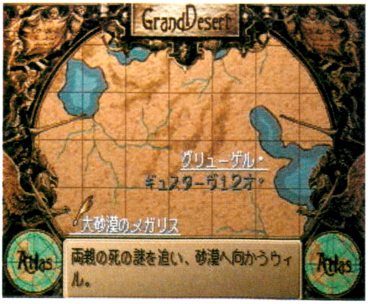
よろしく、コーデリア。
・この娘と組んでみる
・ちょっとまて

私はコーデリア、あなた達ディガーを守るヴィジランツよ。よろしくね、ウィル。

◀ディガーの初仕事をするために、ハンの廃墟を目指すウィル。コーデリアらが仲間に。

前のシナリオをクリアしてないのに…!?

ギュスターヴ編、もしくはウィル編だけを進めて行くと、もう一方の選択可能シナリオが増えていることに気付くだろう。この中途出現シナリオは、両方のシナリオを進めていく上で、キー・ポイントとなるものだ。それ以前のシナリオをクリアしていなくても、いきなり中途シナリオから始めることができる。しかし、ストーリーを把握する上では、やはり順を追ってプレイしたほうが良い。



両親の死の謎を追い、砂漠へ向かうウィル。

◀中途出現のシナリオから始めることもできるが、物語が混乱するかもしれないので…。

1245年 父の急逝

12世の訃報をきいたギュスターヴは…

ワイドを手中に収めてから5年、順調に国力を貯えてきたギュスターヴ。そこに父ギュスターヴ12世の訃報が飛び込んできた。だがギュスターヴ自身はフィニー王国への執着はなく、故郷に戻るつもりはなかった。しかしケルヴィンを始めとした部下たちは、フィニーへの遠征を強く望んでいた。ギュスターヴは悩むものの、ネーベルスタンという心強い味方を得て、出陣を決意する。

どうするつもりだ、
ギュスターヴ？

◀突然父の訃報を聞かされ、動揺を隠すことができない。

ストーリー補足 ワイド侯ギュスターヴの勢力

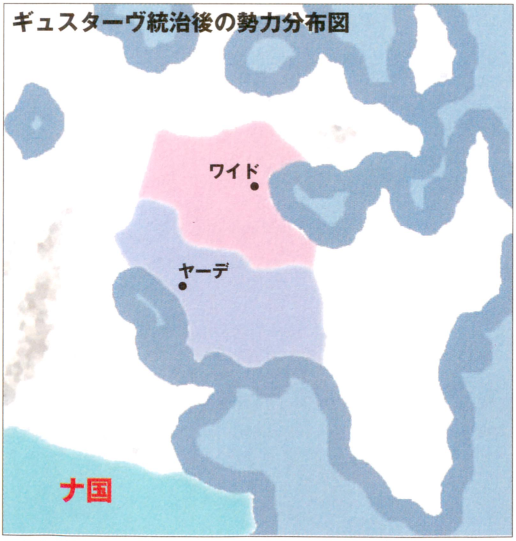
ワイド侯を打ち破ったギュスターヴは、前ワイド侯の持つ領土を引き続き治めた。形式上ワイドはナ国の属領であるが、実質的には半独立状態となっている。そのため領主が変わっても、ナ国に対して敵意を見せなければ何も問題はなかった。

ギュスターヴが領主となってからは、軍の強化に力を入れ、軍事力が飛躍的に向上した。特に術不能者による鋼鉄軍の編成に尽力し、鋼鉄軍に必要不可欠な鉄の生産が大幅にアップした。この鋼鉄軍が今まで術主体だった戦術を変えることとなり、ギュスターヴの名前を歴史に残す要因となる。

馬鹿だと思う。
どうだ、だれか数千の兵を動かした経験者はいるのか？

◀ワイド侯として数千の兵を動かせるまでに軍事力を充実させた。

ギュスターヴ統治後の勢力分布図



▲ワイド領は森林地帯が豊かで、鉄の精製に必要な木炭を大量に生産できた。鋼鉄軍を編成するにあたって、まさに好都合な土地柄だった。

Picup Charakters
ピックアップキャラクターズ

ギュスターヴを補佐する3人の重臣

ムートンはワイド侯がギュスターヴに変わっても、民のことを１番に考えるタイプであり、今までと変わりなく行政に取り組んだ。一方ネーベルスタンはそのプライドの高さゆえ頑なに仕えることを拒むが、旧知の仲のシルマールに説得され臣下に付くことに。これにより相談役のシルマール、行政家のムートン、百戦錬磨の将軍ネーベルスタンと後々までの重臣がそろったのだ。

シ、シルマール先生！
お久しぶりです。

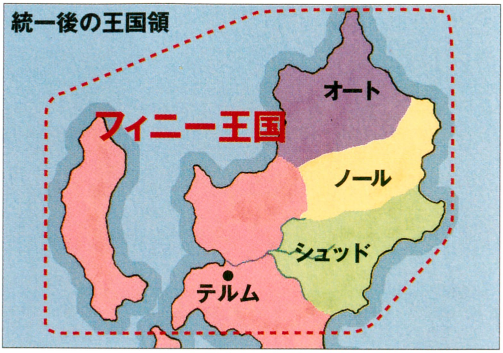
◀この2人の再会がギュスターヴの運命を大きく進展させていく。

ストーリー補足

12世、メルシュマン四侯国統一

1243年、ギュスターヴがワイドで政治に奮発しているころ、父である12世はオート侯を降してメルシュマン地方の四侯国を統一。

ただし、その道程はけっして短いものではなく、ノール侯と同盟を組んで、長年に渡りオート侯、シュッド侯と戦いを繰り広げていた。ソフィーの追放時にはノール侯との関係も危ぶまれたが、ソフィーの没後フィリップがノール侯を継いだことにより完全に掌握。その後シュッド侯を降し、最後まで抵抗を続けていたオート侯に勝利。さらには後を継いだカンタールにマリーを押し付け、メルシュマン地方統一の偉業を成し遂げた。



▲結婚相手としてマリーをカンタールにあてがったことで、引き出物としてオート侯領の半分を自らのバース侯領にした12世。

ストーリー補足

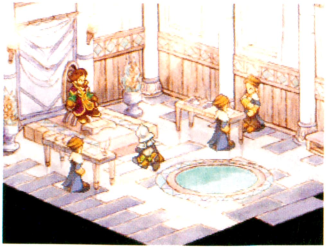
フィニー王にギュスターヴ14世即位

ギュスターヴ12世はメルシュマン地方を統一後、南方への進出を計画中に急死した。追放されたとはいえソフィーは第一王妃であり、国民の人気も高く、その次男であるフィリップを国王にとの声も多かったが、本人は自重。義弟に王座を譲る形となった。ファイアブランドの儀式を通過していることもあり、人間的にも特に問題がある人物ではなかったので、そうなると誰も反論はしなかった。

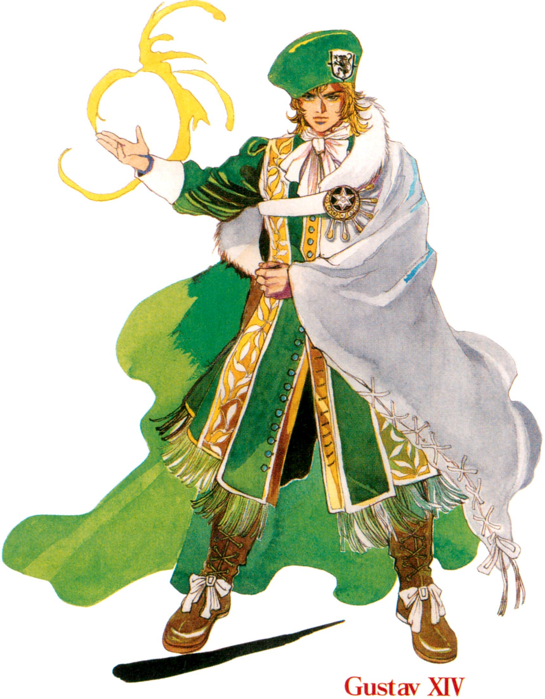
もちろんギュスターヴにも王位継承権はある。だが王国内では術不能者で追放された王子に玉座を、という声は皆無だったという。

12世暗殺のうわさ

12世の死は本当に突然の出来事だった。あまりに急な死だったために、様々な噂が飛び交った。毒殺されたとの見方が一般的で、犯人はオート侯カンタールの名前がまことしやかに囁かれたが、何ら根拠はないものである。



▶陰謀家として知られるカンタールなだけに、12世の死についてもカンタールが裏で糸を引いているのではとの噂が流れたことも。

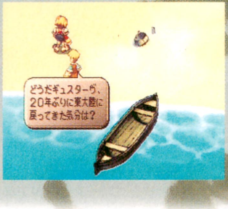


▲12世がソフィーの追放後に妻として迎えた女性から生まれた。7才のときにファイアブランドの儀式は成功させており、王位に就くのに何ら問題はなかった。14世として王位に就いたのは17才のときである。

1247年 上陸

20年ぶりに東大陸へ

　ギュスターヴ12世の没後、フィニー王国はギュスターヴの腹違いの弟である、ギュスターヴ14世が後を継いだ。今はワイドにいるギュスターヴは、フィニー王国の王位継承権を主張して、1247年、数千の兵を率いて出陣。東大陸ロードレスランド西部の海岸に辿り着いた。追放されてから、実に20年ぶりに東大陸へ戻ってきたギュスターヴの心境は、いかなるものなのだろうか…。

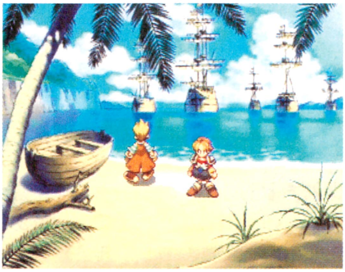


◀20年ぶりに故郷のある東大陸の土を踏んだ感想を聞くケルヴィン。

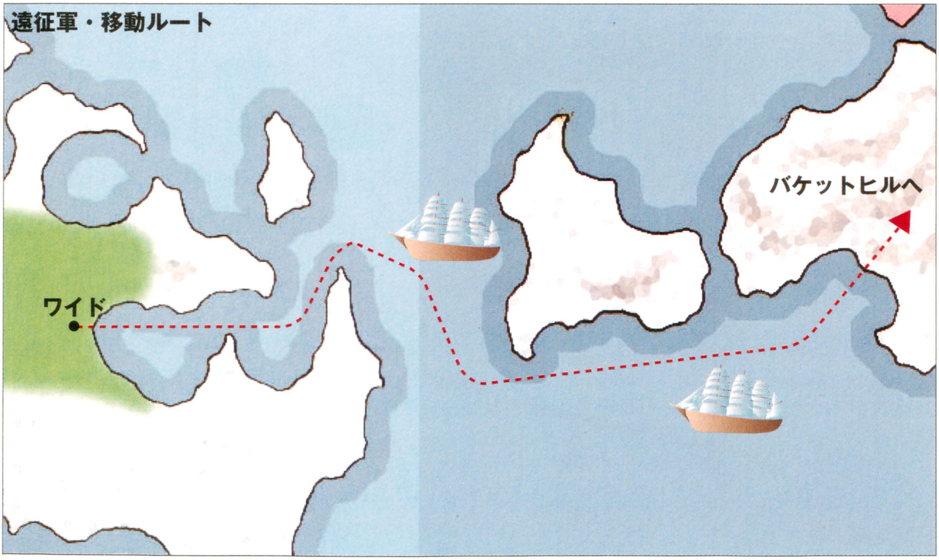
ストーリー補足 ギュスターヴ率いる遠征軍の移動ルート

　ギュスターヴの根拠地であるワイドは、近隣の都市の中ではもっとも東大陸に近く、南大陸の玄関口のような役割の都市である。必然的に船の往来も盛んであり、その港の規模も大きいものであった。よって遠征軍の軍船が何艘も出港するのにも、なんら不都合はなかった。

　ワイドを出た数千の兵を擁する遠征軍は湾内（この入り組んだ湾が天然の要塞となっている）を抜け、東大陸と南大陸に挟まれた島を南に迂回。そのまま東に直進し、東大陸のロードレスランド西端よりやや南へ着岸した。そこは緩やかな湾状の海岸で、遠征軍の軍船がすべて停泊できる規模であり、そこから続々と上陸を始めたのであった。



▲後方に見えるような大軍を率いて東大陸に戻ってくるとは、ギュスターヴ自身思っていたのだろうか。その心中は複雑に揺れているようだ。



▲遠征軍の移動ルートは海流が緩やかなため、進軍は比較的スムーズに行えた。船の扱いに長けたワイド兵の力によるところも大きい。

1248年 バケットヒルの戦い

ギュスターヴ戦争開戦

ギュスターヴは12世とソフィーの間に生まれた、フィニー王家の正当な後継者として名乗りを挙げた。そして大軍を率いて、東大陸へと出陣を開始。それに対して現フィニー国王ギュスターヴ14世は配下であるメルシュマン地方の諸侯を集めて迎え撃った。後にギュスターヴ戦争と称されるフィニーの王座を巡る後継者争いの、その戦いの火蓋が切って落とされた。

◀ここで初めて鋼鉄兵が実戦投入され、鉄の時代の幕開けとなる。

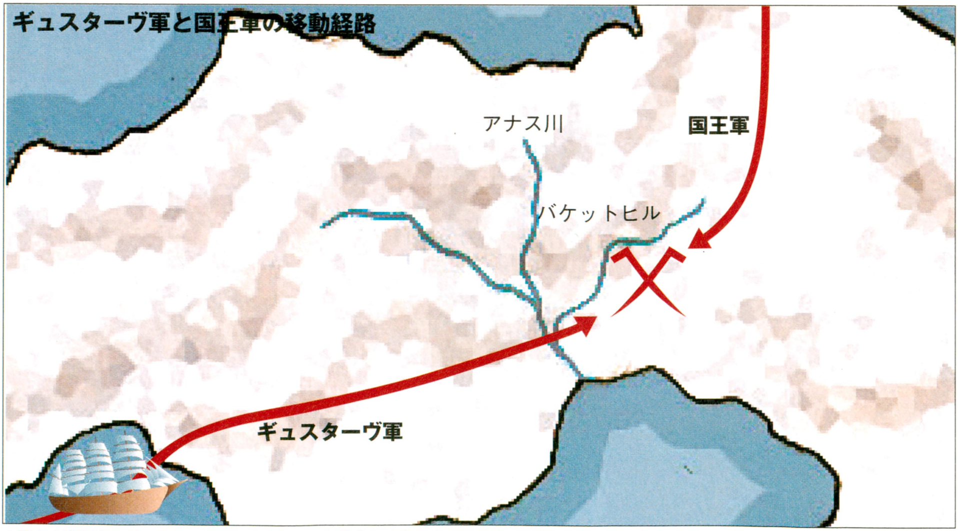
ストーリー補足 バケットヒルで13世と14世が激突

何の障害も無くロードレスランド西部の海岸から上陸した、ギュスターヴ率いる遠征軍。その軍勢は休むことなくメルシュマン地方を目指して東進、ロードレスランドの東西の境目であるアナス川を越えた。一方14世を筆頭にメルシュマンの諸侯が集まった国王軍は南下し、ロードレスランド東部へ進出。両軍はアナス川の東の支流、その上流付近にあるザール峠にてあいまみえたのだった。

しかし圧倒的兵力差の前に、ギュスターヴ軍はザール峠を封鎖して抵抗を試みた。そこで国王軍は兵力差を生かすため、別働隊を編成するなどしたが、最終的にはザール峠よりやや南、ハンの廃墟にほど近いバケットヒルにて両軍は激突。バケットヒルの戦いの開戦である。

両軍の規模

ギュスターヴ軍と国王軍では、その規模に大きな差があった。ギュスターヴ陣営の兵数は、ギュスターヴ本軍が3千、ヤーデ伯の援軍が2千で計5千。国王軍側の兵数は、14世軍が5千、フィリップ軍・カンタール軍ともに3千ずつで計1万1千。戦闘開始時には、実に倍以上の兵力差があったのだ。その兵力差を無くしたものは、国王軍側の裏切りと、ギュスターヴの鋼鉄兵の存在であった。

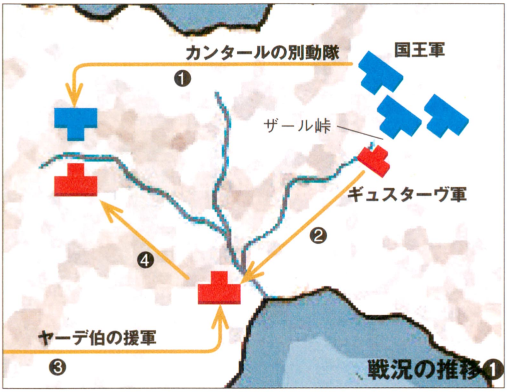

ギュスターヴ軍と国王軍の移動経路

▲西から進軍するギュスターヴ軍とメルシュマン地方から南下する国王軍。戦場となるバケットヒルはロードレスランドの中央部に位置する。

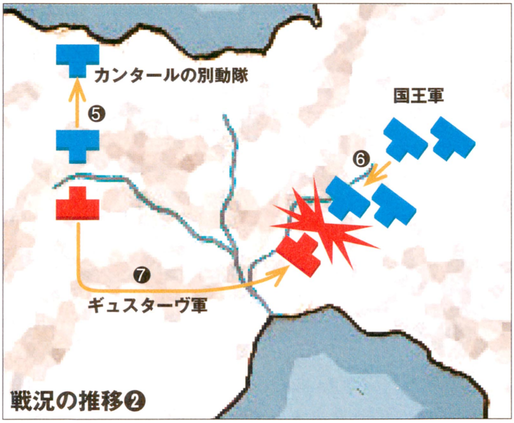
ストーリー補足　両軍の動きを把握する

ギュスターヴ軍と国王軍は、まずザール峠で接触する。しかし戦力に大幅な差を感じたギュスターヴは峠を封鎖して、これに対抗する。それに対して国王軍は、兵数に勝る利を生かしてオート侯カンタールに別働隊を編成させ、ギュスターヴ軍の後方を突かせようとした。それを察知したギュスターヴ軍は、ザール峠にあたかも兵が潜んでいるような偽装を施して全軍を退却させる。

アナス川の河口付近まで退却したところで、タイミング良く到着したヤーデ伯率いる増援部隊との合流に成功。戦力をアップさせたギュスターヴ軍は、すでに兵数で勝っているカンタールの別働隊へ向かっていき、いよいよ本格的に攻撃を仕掛けようとする。



1）カンタールの別働隊がギュスターヴ軍の後ろを突くべく東側に展開　2）それを察知したギュスターヴ軍はザール峠に偽装して後退　3）後から上陸してきたヤーデ伯の援軍と合流　4）カンタールの部隊へと進軍



5）カンタールの別働隊は戦闘をすることなく撤退。以後戦闘に参加せず傍観　6）偽装に気付いた国王軍は、猛追撃を開始する　7）ギュスターヴ軍は、それを迎撃すべく移動。バケットヒルで両軍は激突する

攻撃を仕掛けようと猛進するギュスターヴ軍に反して、カンタールは戦闘を避け突如として撤退する。アナス川上流よりさらに北に陣取ったまま何も動きを見せず日和見を決め込み、ただ戦闘を傍観するのみ。

一方、ようやくザール峠にギュスターヴ軍がいないことに気付いた国王軍。慌てて峠を突破し南下、追撃に移る。ギュスターヴ軍も動きもしないカンタールの軍勢は放っておいて、国王軍を迎撃すべくアナス川を再度渡った。そしてハンの廃墟に近いバケットヒルで、両軍は遂に激突した。

カンタールの別働隊が抜けたとはいえ、まだ国王軍のほうが5割も兵数では上回っている。ギュスターヴ軍にとって、辛い戦いであることに変わりは無かった。

14世が処刑された場所は…

ギュスターヴに敗れた14世は、敗走もままならず呆気なく捕らえられた。そしてギュスターヴとの面会のあと処刑される場所というのが、戦場のバケットヒルに近かったハンの廃墟にある円形の闘技場のようなところ。すでにウィルのシナリオをこなした人には、その場所に見覚えがあるはず。処刑のあった闘技場を含めたハンの廃墟は、別の主人公であるウィルが初めての冒険に訪れていた場所なのである。同時代に生きた主人公たちが行動する場所は、時間は違えど重なることがあり、それがこのゲームのポイントでもあるのだ。

◀この場所で14世は処刑される。ギュスターヴに投げつける言葉が痛々しい。

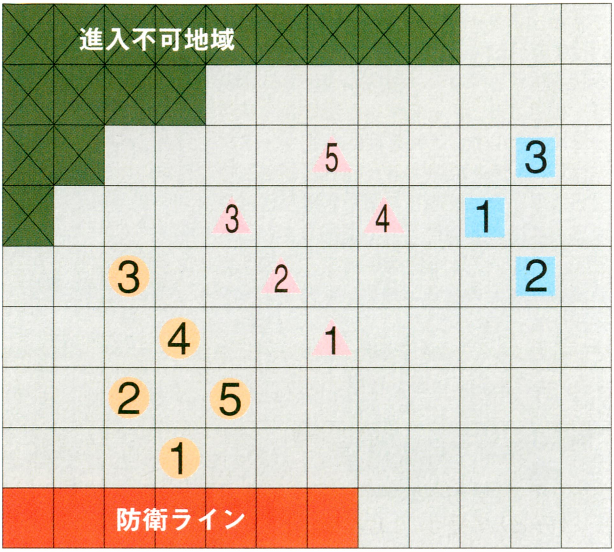
バケットヒルの戦い

初めてのコンバットである。基本的な戦闘方法などは本書の戦闘システム（P76～）を参照。

コンバットは初めてということもあって、難易度は低めである。ただし国王軍に比べ、こちらのギュスターヴ軍は予備兵数が非常に少ないので、まともにぶつかるのは苦しい。ここは弓兵の援護を得るために、ケルヴィンのユニットを囲むように陣形を整えるといい。あとは敵が近づいてきたら、集中攻撃で数を減らし、連続戦闘に持ちこめば問題ない。

14世のユニットは積極的に飛び込んでくるので、自ターンになったら鋼鉄軍であたる。全滅させられなかった場合、移動数の多いネーベルスタンで追い討ちをかける。フィリップは気にしなくていい。

勝利条件	・ギュスターヴ14世を撃破	**敗北条件**	・ギュスターヴがやられる ・防衛ラインを突破される



ユニットデータ

	NO	ユニット名	兵種	移動	予備兵数
ギュスターヴ軍●	1	ギュスターヴ	鋼鉄兵	2	3
	2	ギュスターヴ軍	歩兵	2	3
	3	ケルヴィン	弓兵	2	3
	4	ネーベルスタン	歩兵	3	3
	5	ギュスターヴ軍	歩兵	2	3
フィニー軍▲	1	フィニー軍	歩兵	2	20
	2	フィニー軍	歩兵	2	20
	3	フィニー軍	歩兵	2	20
	4	フィニー軍	弓兵	2	20
	5	ギュスターヴ14世	歩兵	2	20
ノール軍■	1	ノール軍	歩兵	2	20
	2	ノール軍	歩兵	2	20
	3	フィリップ	歩兵	2	20

◆各兵の特徴◆

●ギュスターヴ軍歩兵

灯の槍を装備しているので、攻撃力の高い火炎龍を使おう。弓兵の援護射撃があれば、１人１発で相手を倒し、全滅させることも可能だ。

●ギュスターヴ軍弓兵

レンジャーボウとストーンナイフを装備している。でたらめ矢はコンバットではあまり意味をなさない。１人を集中攻撃するほうがいい。

●ギュスターヴ軍鋼鉄兵

ＨＰは他の兵と変わらないが、攻撃力は抜群に高い。鋼の槍を装備していて、チャージでもくし刺しでも相手を１撃で倒すことができる。

●フィニー軍歩兵

木槍を装備していて、主に二段突きと緑の牙で攻撃する。しかし本当に恐いのは、けっこうな確率で唱えてくるブッシュファイア。

●フィニー軍弓兵

弓兵の割にはストーンナイフで攻撃し、切り返しをよく使ってくる。まれに十字斬りを繰り出してくるが、倒れるほどのダメージではない。

●フィニー軍近衛兵

他の兵よりはＨＰが多いのが最大の特徴。武器はストーンナイフで、出す技は歩兵と変わらないが、与えるダメージは高めである。

1248年 兄弟再会

久しぶりに再会した兄弟たち

14世軍を撃破して、故郷であるテルムへ凱旋帰国したギュスターヴ。戦後処理をしているところに、オート侯カンタールの妻でもある妹のマリーが、オート侯の使者として訪ねてきた。初対面に近い、実に20年ぶりの再会であった。そして実弟であるノール侯フィリップとの再会も、マリーの口添えで実現することになった。だがフィリップは兄を20年もの間、憎み続けていた…。

からな。
だが、この国は私が継ぐぞ。
私の血は正当な後継者の血だ。

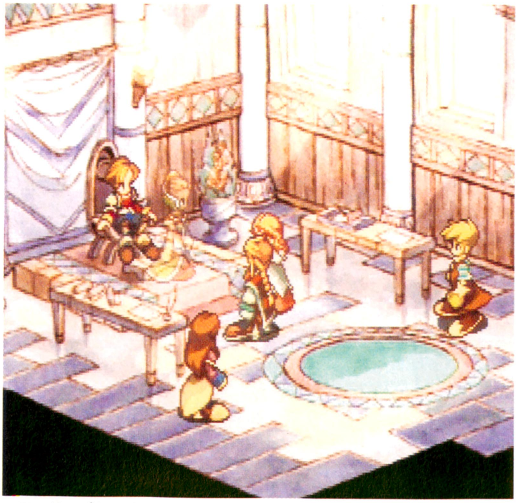
◀対面後フィリップは兄に対して、この国は自分が継ぐと宣言する。

ストーリー補足 ソフィーの子供たち

ノール侯の娘ソフィーとフィニー王ギュスターヴ12世の間には、ギュスターヴ、フィリップ、マリーの３人の子供が生まれた。

ソフィーがギュスターヴ共々王宮を追放されたあと、12世は後添えの后を迎えた。そこに息子ができたと分かると、フィリップに対して自分の息子として扱うことはなかった。そしてソフィーの死後、フィリップが17才のときにノール侯を相続させた。ソフィーの追放後離反していた多くのノール系の貴族を納得させるための措置であった。こういった身の上のことも含め、フィリップは幼いころから母を奪い去った兄を恨み続けた。家族の肖像画を切り裂くほどに。

マリーは生まれて間もなくの出来事だったため、長兄に対し次兄のようにマイナスな感情を抱くにはいたらなかったようだ。



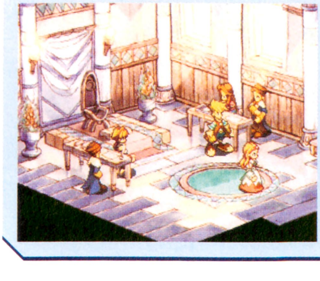
▲フィリップとマリーはギュスターヴの体からソフィーのアニマを感じ取り、その姿と声に涙する。これにより兄弟間の確執が緩和されていく。

Picup Charakters
ピックアップキャラクターズ

マリー

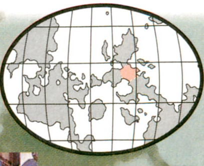
マリーは18才のときに、父の策略でオート侯になったばかりのカンタールに嫁がされた。マリー自身に罪はないが、カンタールは２才年上の妻を屈辱と感じ、マリーとの間に子供を作ろうとはしなかった。

ところでマリーはソフィーによく似ていた。マリーに初めて会ったとき、ケルヴィンは彼女にソフィーの面影を見る。思春期に憧れていたソフィーによく似たマリーに対して、淡い恋心を抱いていることに、本人が気付くのは少しあとのことになる。



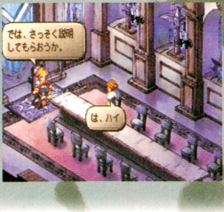
◀マリーがあまりにソフィーに似ていたので、しばらく呆然とするケルヴィンであった。

1249年 ハン・ノヴァ建設



自分で新しい都を作るギュスターヴ

　ギュスターヴはテルムをフィリップに預けて、自身は新首都を建設すべく忙しい日々を送っていた。ロードレスランドの中央地帯に位置する、ギュスターヴ帝国の都ハン・ノヴァは、すでに宮殿と中央広場が完成した。そして次はいよいよ市街地の建設である。どのような街並みにするのかを決めるために、ギュスターヴと建設プロジェクトの責任者との打ち合わせが行われた。



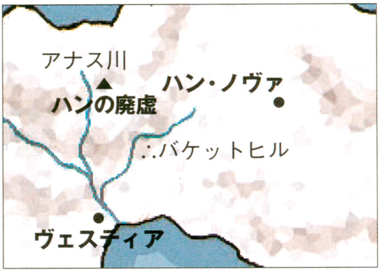
◀なぜか怯えながらギュスターヴに建設プランを説明する責任者。

ストーリー補足

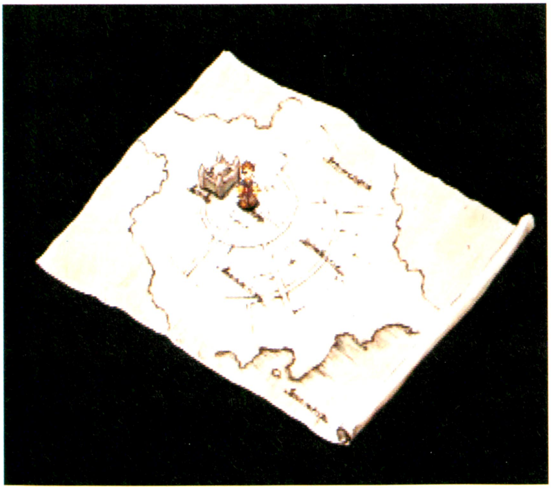
ハン・ノヴァの位置と街並み

　ハン・ノヴァはロードレスランドのほぼ中央部に建設された。その昔栄えたハン帝国の首都の近くであり、名前もそれにあやかって付けられた。北のメルシュマン地方、西のナ国、南のラウプホルツ公国に対して目を光らせていられる位置であり、ここに都を構えることによって、東大陸北部を掌握するという宣言にもなった。

　ちなみに新首都の市街地については、好きなように決められる。市街地は３つのブロックに別れており、鍛冶屋街・商店街・歓楽街の３つを任意の場所に置くことができる。同じ街を２つ以上置くことも可能で、市街地全部が歓楽街という街並みを作ることも可能である。



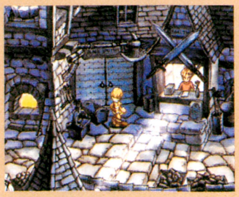
▲軍事的に観ても、非常に重要なポイントに位置するハン・ノヴァ。父12世が果たせなかった南方進出を叶えるための重要な拠点でもあり、父を越えた証拠でもある。



▲中央にある円状の部分が、宮殿と中央広場である。そこを中心として扇形に市街を配置。２本の大きな放射街路によって、市街地は３つに分割されている。

作った街は終盤登場

　このイベントで作ったハン・ノヴァの市街地は、ゲームの終盤辺りで訪れることが可能である。ただし訪れるときの主人公はギュスターヴではない。街を歩けるのは誰か別の主人公の物語のときなのだ。ただしその街並みはプレイヤーが建設時に選んだ通りになっているはずだ。自分が訪れるときのことを考えて、何を置くか決めると後々の楽しみも増えることだろう。ひょっとしたら歓楽街の帝王なんてやつがいるかも。



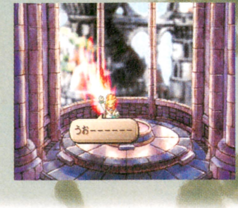
◀これは鍛冶屋街の風景である。中央広場を中心に、配置した通りの街並みを散策できるようになる。

1250年
|
1255年

ファイアブランドの悲劇

王家の儀式がフィリップ親子に悲劇を…

ギュスターヴがハン・ノヴァへ移り、ひとまずテルムの城主となったフィリップ。しかしファイアブランドの儀式を通過していない彼は、民にも自らにも、フィニーの王は自分だということを認めさせるため儀式に挑戦する。しかしアニマの暴走により、儀式は失敗に終わってしまう。ギュスターヴの提案により、5年後に息子のフィリップ2世に儀式を受けさせることになるが…。



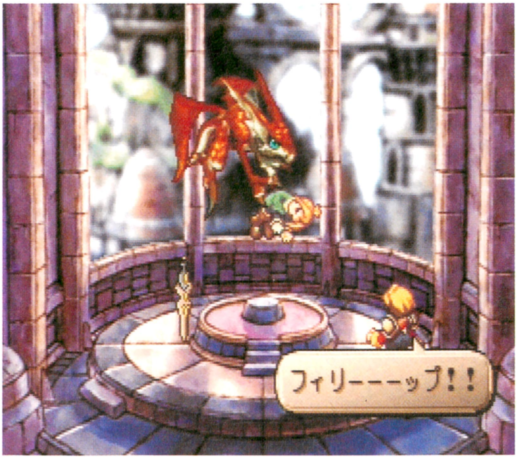
◀アニマが強いがために、暴走し炎に包まれるフィリップ。

ストーリー補足

アニマの暴走

フィリップはソフィーが追放されたあと、14世が誕生してしまったために、12世からは世継ぎとは認められずファイアブランドの儀式を通過していなかった。ファイアブランドの儀式は、王家の男子が７才の時に行われる催しである。なぜ７才の時に行われるかというと、ファイアブランドはアニマの強いものが持つと力が暴走して焼け死んでしまう。そのためにアニマの弱い子供のころに行われているのだ。

術士として名を馳せるほど強大なアニマを持つフィリップが、儀式で大火傷を負ったのも無理はなかった。逆に強いアニマを持っていたからこそ、死には至らなかったのかも知れない。そして目の前で息子を殺されたとき、あまりの出来事に発狂したうえ、その強大なアニマによってドラゴンへと姿を変えてしまったのだ。



▲ファイアブランドと強大なアニマがどう作用したのか、真っ赤なドラゴンに姿を変えたフィリップ。亡骸となった息子を抱えて飛び去ってしまう。

他にもあるアニマ暴走の逸話

ウィルが父親の死の手がかりを求めて、フォーゲラングを訪れたときもアニマの暴走の話が出てくる。卵型のなにかを持った男が、突如として怒り狂い、ツールも使わずに術を放ち、最後には全アニマを開放し、自爆してしまった。その時ウィルの父は、男が持つ卵を見て「あのクヴェルにアニマを食われたのだ」と叫んだという。ファイアブランドもクヴェルであり、アニマの暴走にはクヴェルが大きく関わってくるようだ。

あのクヴェルにアニマを食われたのだ！

◀砂漠の街フォーゲラングで、ウィルにとってもプレイヤーにとっても思いがけない話を聞くことになる。

ギュスターヴ没後の歴史

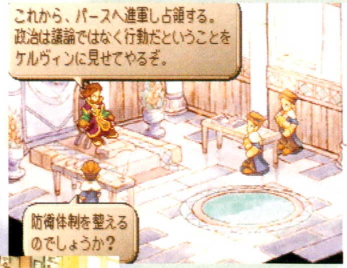
　ギュスターヴの死は、彼自身が世界制覇に向けて万進している最中に起きた、まったく突然の出来事だった。その知らせは瞬く間に世界中に広まり、各地に波紋を呼び起こした。そしてそれは再び戦乱の時代になるという予感を、嫌がおうにも感じさせるものだった。

　事実この機に乗じて、天下を取ろうという者は多かった。その者たちによるギュスターヴの後継者争いは、死後30年以上にも渡り繰り広げられることになる。

▲ギュスターヴの死後、絶えずどこかで戦闘が起きている時代が長く続く。

年　代	事　柄
1269	ギュスターヴ没
1270	カンタール、メルシュマン地方制覇 ❶
1271	ハン・ノヴァ炎上 ❷
1288	カンタール没 ❸
1289	ラウプホルツ公エドムンド 後継者争いに介入 ❹
1289	ナのショウ王、ケルヴィンを召喚
1290	ソールズベリの戦い ❺
1292	ケルヴィン没 ❻
1300	ギュスターヴ（偽）出現 100年戦争はまだ続く…

時代はこの3人により動き出す



これから、パースへ進軍し占領する。
政治は議論ではなく行動だということを
ケルヴィンに見せてやるぞ。

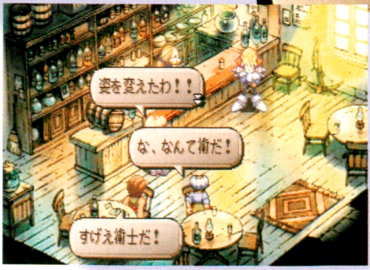
防衛体制を整える
のでしょうか？

カンタール

　ギュスターヴの後継者争いに、１番先に名乗りを挙げた。優れた政略家であり、常にケルヴィンの一歩先を進みつづけた。

偽ギュスターヴ

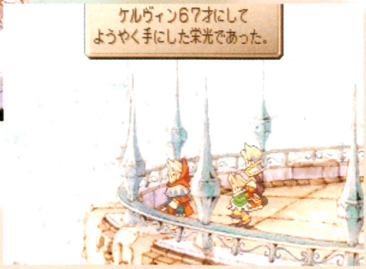
　自らの姿を、別人のように変えてしまうほどの強力なアニマを持った男。戦乱の時代を終わらせるために現れたのか、それとも…。



姿を変えたわ！！

な、なんて術だ！

すげえ術士だ！



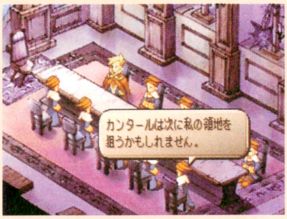
ケルヴィン67才にして
ようやく手にした栄光であった。

ケルヴィン

　ギュスターヴ生涯の友。その遺志を継ぐが、ライバルであるカンタールに先を越される。晩年覇権を確立するが長くは続かなかった。

①カンタール、メルシュマン地方制覇

カンタールはギュスターヴの死後、迅速に行動して、次々とメルシュマン地方を制圧していった。それに対してケルヴィンはカンタール討伐軍を編成しようとするが足並みが揃わず、結局諸侯たちは自らの領地へと帰ってしまう。ケルヴィンがもたついている間に、カンタールは政略家としての手腕を十二分に発揮し、メルシュマン地方を制覇。その野望を叶えたのだった。



カンタールは次に私の領地を狙うかもしれません。

◀諸侯がハン・ノヴァに集まるなか、カンタールはテルムに留まり謀略を図っていた。

②ハン・ノヴァ炎上

勢いづくカンタールは、大軍を率いてハン・ノヴァへと南下する。唯一残っていたケルヴィンだが、部下たちの説得もありハン・ノヴァを捨てヤーデへの帰還を決意。主を失った都は野盗やモンスターがはびこり、遂には炎に包まれてしまう。

▲モンスターが我が物顔でうろつき、火が燃え盛る中央広場。

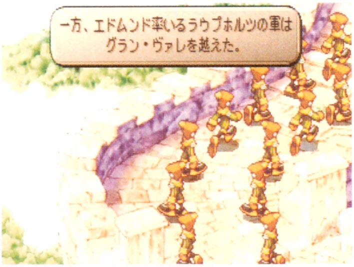
③カンタール没

ひとまずは後継者争いの勝者となったカンタールも、1288年この世を去った。彼の王国は大勢いた子孫で分割され、勢力を失う。

ケルヴィンはロードレスランドへ進出し、諸侯と盟約を結び、中原を制覇。67才にして、ようやく手に入れた覇権であった。

④ラウプホルツ公エドムンド後継者争いに介入

ケルヴィンが中原に覇を唱えて間もない頃、カンタールの娘ヌヴィエムに扇動された王がいる。東大陸の南部に位置するラウプホルツ公国の王エドムンドである。巧くそそのかされ、その気になったエドムンドはグラン・ヴァレを越えて中原に向け進軍を開始。後継者争いに名乗りを挙げた。



一方、エドムンド率いるラウプホルツの軍はグラン・ヴァレを越えた。

▲一般民には法外な通行税がかかる、グラン・ヴァレの石橋を渡るラウプホルツの軍勢。

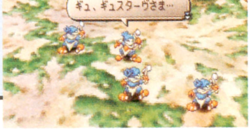
⑤ソールズベリの戦い

ラウプホルツの進軍により、既にケルヴィンとの盟約を見限った諸侯も現れた。ケルヴィンは当然迎え撃つべく出陣。両軍はソールズベリ平原で激突した。

▲緑豊な平原で、覇権をかけた熾烈な争いが続く。

⑥ケルヴィン没

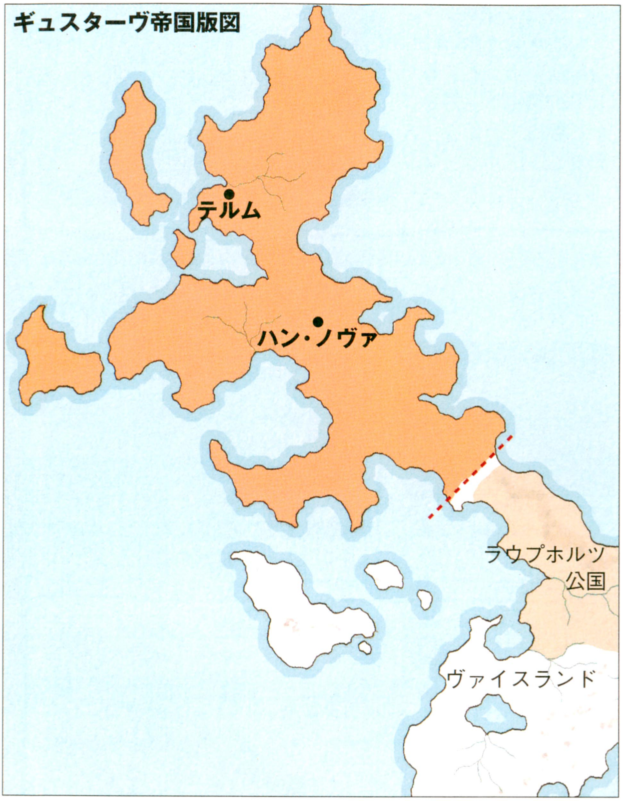
ソールズベリでの勝利をもってしても、盟約の崩壊は止められなかった。またもや世界は戦乱絶えやまぬ時代へと突入した。そしてケルヴィンの死により、時代はさらに混沌さを増していくのである。



ギュ、ギュスターヴさま…

▶ケルヴィンの死後、ギュスターヴの名をかたる者が急増する。

ギュスターヴの最終的な勢力


ギュスターヴ帝国版図
テルム
ハン・ノヴァ
ラウプホルツ
公国
ヴァイスランド

ギュスターヴはフィニー王国の王座争い（ギュスターヴ戦争）に勝ち、メルシュマン地方を手に入れた。追放されてから20年を経て、生まれ故郷のある国の王になった。

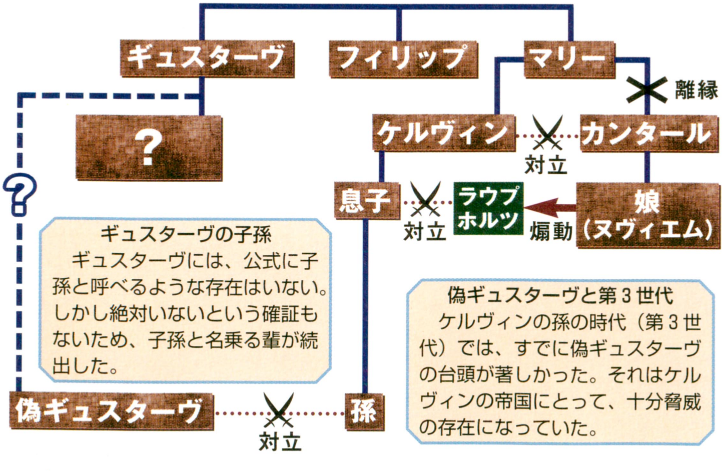
その後ハン・ノヴァへ新首都を建設するに伴い、もともと治める者のいなかったロードレスランドを制定。これにより東大陸のほぼ北半分を手中に収めることになった。また南大陸にも、彼が最初に自らの力で得た領地ワイド領があることを忘れてはならない。

さらに自らの力を試すべく、領土を広げようとグラン・タイユ地方のグラン・ヴァレ付近まで、その勢力を伸ばし始めていた。世界制覇に向けて着実に前進していたところでの死であった。

「ギュスターヴ死す！」のニュースはたちまち大陸中に広まり
ハン・ノヴァには次々と諸侯とその軍が集まって来た。

◀ギュスターヴの死を弔うために、大勢の諸侯が集結した。

帝国の支配権をめぐる世代ごとの対立図式


ギュスターヴ
フィリップ
マリー
離縁
？
ケルヴィン
対立
カンタール
？
息子
対立
ラウプ
ホルツ
煽動
娘
（ヌヴィエム）
偽ギュスターヴ
対立
孫

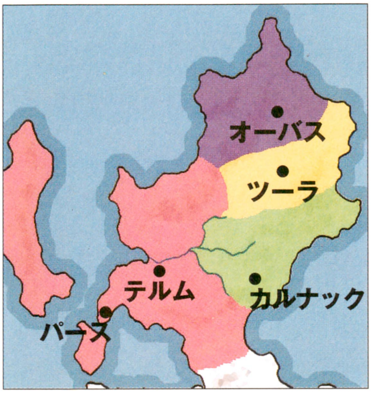
ギュスターヴの子孫
ギュスターヴには、公式に子孫と呼べるような存在はいない。しかし絶対いないという確証もないため、子孫と名乗る輩が続出した。

偽ギュスターヴと第3世代
ケルヴィンの孫の時代（第3世代）では、すでに偽ギュスターヴの台頭が著しかった。それはケルヴィンの帝国にとって、十分脅威の存在になっていた。

ケルヴィンとカンタール
ギュスターヴの死後、マリーの前夫カンタールと、今の夫ケルヴィンが覇権をかけて争った。因縁浅からぬ2人だが、手にしたのは前夫カンタールだった。

ヌヴィエムとケルヴィン一族
次の世代で両家の立場は正反対に。しかしラウプホルツの出陣で、ケルヴィン側も窮地に陥る。その裏にはケルヴィンの息子と確執があるヌヴィエムの影が。

カンタール、メルシュマン地方制覇



ギュスターヴの死を聞きつけて、ハン・ノヴァへ続々と諸侯が集まるなか、オート侯カンタールだけはテルムに居残っていた。謀反だと騒ぎ立てる諸侯をなだめて、今一度使者を出すケルヴィン。それを嘲笑うかのように、カンタールはメルシュマン地方の各都市を攻め落としていった。

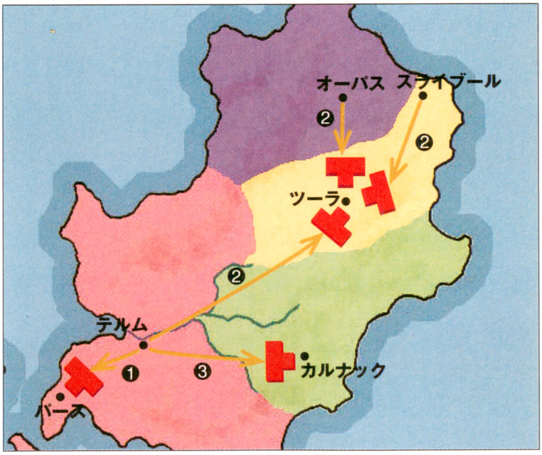
ケルヴィンがカンタール討伐軍を編成するも、時すでに遅く、メルシュマンの領主たちの大半はカンタールの下に付いていた。他の諸侯たちも、進展のない話し合いに嫌気がさした者や、我関せずといった者たちが、どんどん兵を連れて帰還していった。結局カンタール討伐軍が出陣することはなく、最終的にハン・ノヴァに残ったのはケルヴィン軍のみだった。

こうして誰にも邪魔をされることなくメルシュマン地方を手中に収めた手腕は、優れた政略家として評価された。

■統一までの道のり■

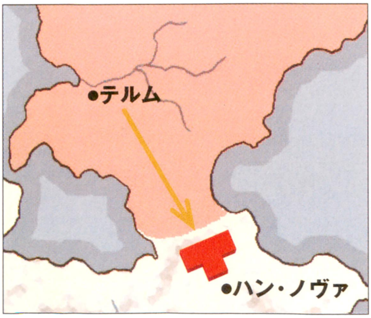
カンタールは、まずテルムから近いパースへ進軍した。兵数は千と多くはないが、主のいない都市を落とすのに苦労はしなかった。それを聞き慌てて帰ってきたスライブールとオーバスの領主に協力を要請し、3方向からツーラを攻め落とす。このときギュスターヴへの弔意を表すことによって、自らの正当性を周囲に認めさせた。次に5千の大軍を要しカルナックへ出陣。

これでカンタールの思惑通り、メルシュマンの領主たちは臣下に付くこととなった。



❶テルムからパースへ千たらずの軍勢で進軍
❷オーバス、スライブールと協力してツーラを攻め落とす
❸5千の兵でカルナックを力づくで攻め落とす

■さらに南下するカンタール軍■



カンタールは覇権を確実なものにするために、ハン・ノヴァへと軍勢を南下させた。他の諸侯が逃げ帰るなか、最後まで残っていたケルヴィンだが、やむなくヤーデへ撤退することに。しかし都は、モンスターに荒らされ火の海となる。カンタールも見切りをつけ、自国へ戻っていった。

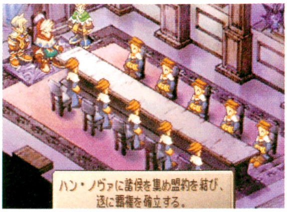
▼主を失った都ハン・ノヴァを、北側の丘から眺めるカンタール。

ヤーデ伯軍がハン・ノヴァから撤退中との報告が入りました。

ケルヴィン、中原を制覇

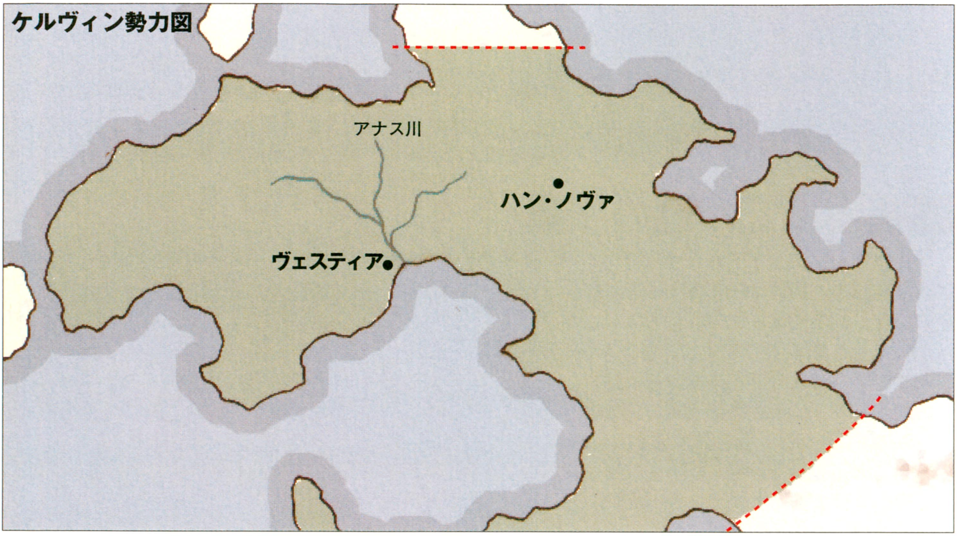
カンタールが死ぬまでの間、世界は小康状態を保っており、しばし人々の心も落ち着いていた。しかしカンタールの死後、メルシュマン地方は多くの子孫たちの間で細分化され、小国が乱立する形となり、勢力を失ってしまう。

そしてケルヴィンは、ここぞとばかりにロードレスランドへ進出。ハン・ノヴァに諸侯を招集、同盟の結成にこぎつけることに成功する。ここにケルヴィンの中原における覇権が確立した。



ハン・ノヴァに諸侯を集め盟約を結び、
遂に覇権を確立する。

◀ケルヴィンが長年抱いてきた野望が、遂に実現した。

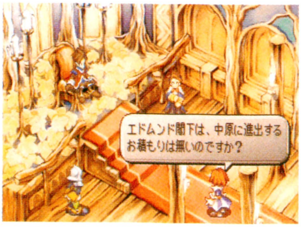


ケルヴィン勢力図

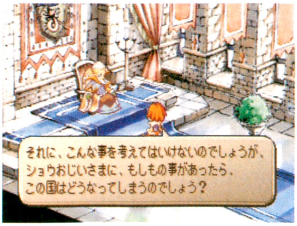
戦乱を呼んだカンタールの娘、ヌヴィエム

カンタールの子孫や親族が遺産分配に追われるのに構うことなく、ケルヴィンの覇権を崩そうとしたヌヴィエム。ラウプホルツ公エドムンドを焚きつけ、ナ国のショウ王を動かすことに成功。ラウプホルツの軍勢とナ国の力に挟まれて、ケルヴィン側が弱っていったのは事実であり、ヌヴィエムの企み通りの結果となった。

▼ヌヴィエムの巧みな話術により辺境の国の王は出陣を決意する。



エドムンド閣下は、中原に進出する
お積もりは無いのですか？

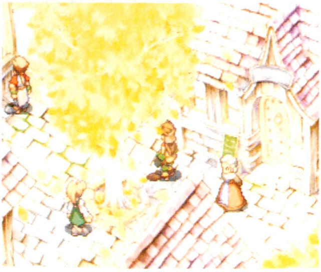


それに、こんな事を考えてはいけないのでしょうが、
ショウおじいさまに、もしもの事があったら、
この国はどうなってしまうのでしょう？

◀口先だけで大国ナの王をも動かしてしまう、恐ろしい女傑。

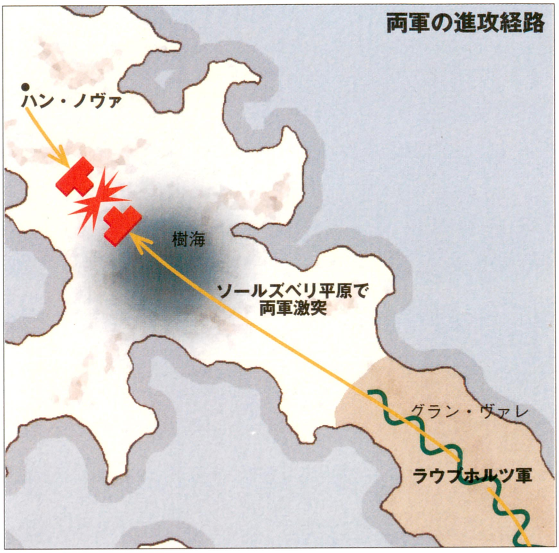
辺境の国ラウプホルツ

東大陸の南にある辺境の国。グラン・ヴァレを挟むため、他国との接触は少ない。ヌヴィエムの口車に簡単に乗るところから、根は単純で人のいいお国柄なのだろう。



▶枯れ葉に覆われ、美しく和やかな町並みである。

“ソールズベリの戦い”の戦場


両軍の進攻経路
ハン・ノヴァ
樹海
ソールズベリ平原で両軍激突
グラン・ヴァレ
ラウプホルツ軍

グラン・ヴァレを越えて北上してきたラウプホルツ軍。それを迎え撃つためハン・ノヴァから南下したケルヴィン軍が激突したのが、ソールズベリ平原。東大陸のほぼ中央、グラン・タイユの北にある広大な平原地帯である。

隠れるところなど何もない開けた地域なので、両軍ともに策略などは用いずに真正面からぶつかり合った。

フィリップ3世
移動 2
戦闘0
歩兵
兵士数 4
予備兵10
2ターン
味方部隊

▶障害物など何もない平原で両軍は正面から激突した。

ケルヴィン没後の英雄たち

チャールズ

ケルヴィンの死の直後、最も強大な勢力を持つ1人。その誇り高く高潔な性格は、貴族出身であると察することができる。少しばかり傲慢で軽はずみなところもあり、偽ギュスターヴの台頭を、嘲笑うかのように戦闘をしかけていく。とにかく戦いが好きで、何事も戦闘で決めたがるタイプの人間のようだ。

お前も父上も甘いんだ！

◀激しい気性で兵を引っ張るが、それが裏目に出ることも。

デーヴィド

偽ギュスターヴに対抗しうる勢力を率いるデーヴィド。そのいでたちから伺えるように、彼もまた貴族出身のようだ。しかしチャールズとは違い、冷静沈着な面持ちである。戦闘では積極的に前線で戦うというよりも、後ろで指示を出す軍師タイプであろう。彼の軍勢は偽ギュスターヴの鋼鉄軍に、果たして太刀打ちできるのだろうか。

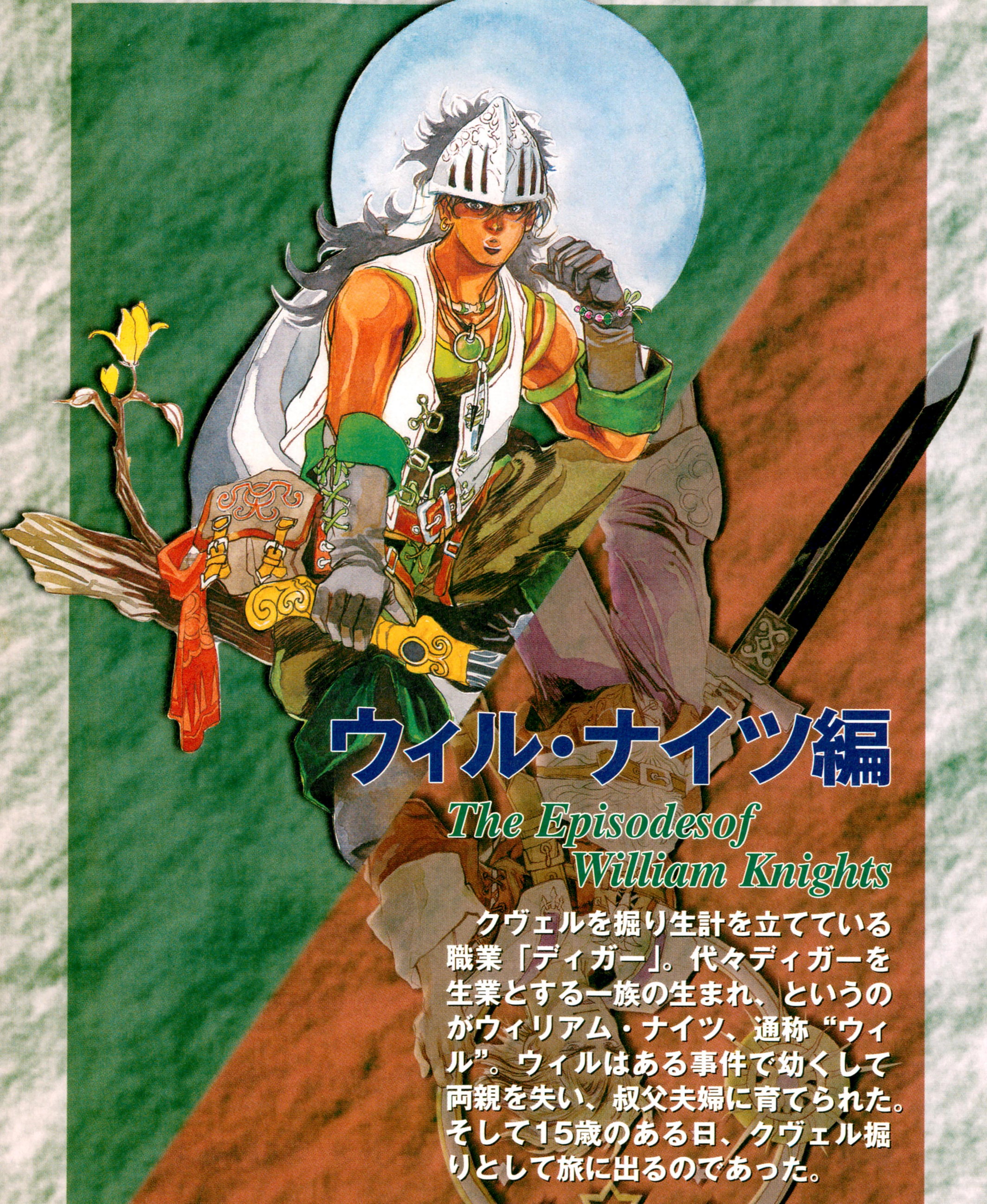
反乱ではありませんよ、宰相閣下。
単なる野盗の群れです。
それも、もう壊滅させました。
またギュスターヴ公の名をかたった反乱が発生したようですな。

◀ギュスターヴと浅からぬ縁があるため、偽者は許せないのか。

偽ギュスターヴ

ギュスターヴの子孫を名乗るは数多くいたが、その中で最も有名な男。単なる盗賊風情の偽物より数段上の実力を持ち、さらには自ら編成した鋼鉄軍を率いていた。彼は長く続いた戦乱の時代に現れた、本物の救世主なのか、はたまた災いの主となるのか。

▶彼がどんな力を持っているのかは、全く未知数である。

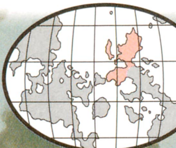


ウィル・ナイツ編

The Episodesof William Knights

クヴェルを掘り生計を立てている職業「ディガー」。代々ディガーを生業とする一族の生まれ、というのがウィリアム・ナイツ、通称“ウィル”。ウィルはある事件で幼くして両親を失い、叔父夫婦に育てられた。そして15歳のある日、クヴェル掘りとして旅に出るのであった。

1235年 ウィルの旅立ち



クヴェル掘りとしての初仕事

ウィルは叔母のニーナから追い立てられるようにクヴェルを探す旅に出た。目指したのはヴェスティアの村である。ヴェスティアは遠い昔、ハン帝国の時代には栄えたらしいが、今ではひなびた小さな村となっている。しかし、ディガーにとってはベースキャンプのような村なのである。なぜなら、そこからハン帝国時代の廃墟がほど近かったからだ。ウィルはそこで仲間を捜すのだが…。

クヴェルを見つけるまで、
帰ってくるんじゃないよ。

◀テルム郊外の家からヴェスティアへ。ウィルの旅は今始まった。

ストーリー補足 ヴェスティアの村で準備を

ヴェスティアの村でしなければならないのは、まず仲間を見つけることと、装備を整えることだ。仲間は村の酒場で２人見つけることができる。１人は自信家の術師・ナルセス。その言動が少々鼻につくが実力は文句の付けようがない。もう１人はコーデリアで、駆け出しのヴィジランツ。女だてらに斧と槍の使い手である。彼らを２人とも仲間にしたら道具屋で装備品を購入しよう。もっとも手持ちの資金はわずかなので完全に整えることは無理。武器よりも腕輪などの類から買い揃えるようにしていこう。

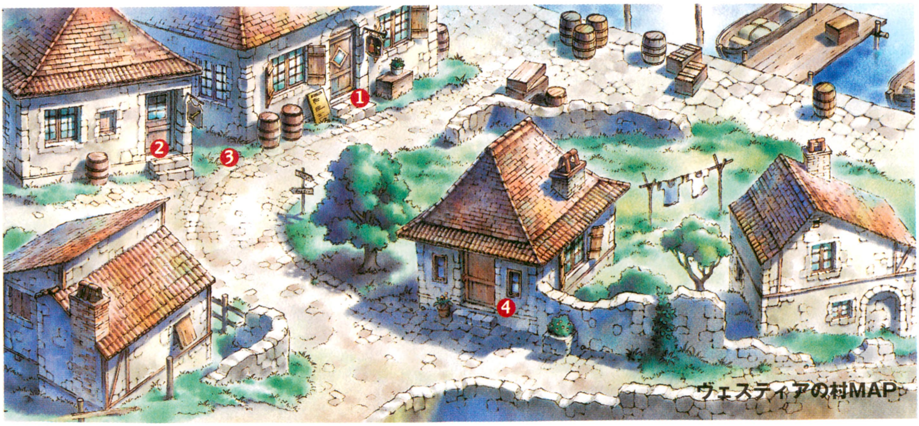
その後は民家などでハンの廃墟の情報を仕入れて出発する。

あーあ、遅かったかー。
もう出発しちゃったのね。

▲酒場に入り誰かに話をしようとすると、女の子が入ってくる。彼女がコーデリアだ。

アイテムリスト

木刀	70	クロスブランチ	100
ストーンナイフ	100	ロックハート	100
石斧	110	火成岩の腕飾り	100
フリントアクス	130	ブルーウォーター	100
若木の杖	30	ウィンドシェル	100
木槍	80	獣角の護符	100
狩人の弓	120	鋼のお守り	100



ヴェスティアの村MAP

1）酒場
2）ツール屋
3）装備回収人
4）民家

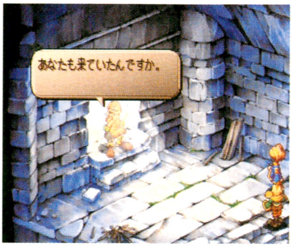
イベント攻略

まずは地上でスキルアップ

ハンの廃墟に入ったら地上を探索してみよう。だが、その前にすることが１つある。それはもう１人の仲間を加えることだ。廃墟の中にある地下への階段へ行ってみよう。そこには１人の男がいる。彼の名はタイラー。どうやらウィルと同業者らしい。彼は斧と弓の能力に長けている。

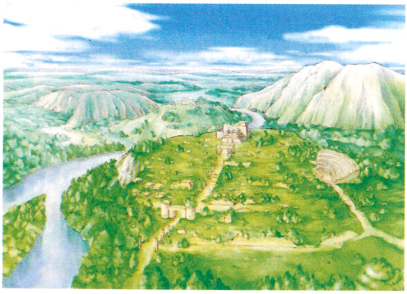
タイラーを仲間にすることで、パーティは４人となった。そこで地上を回ってみよう。地上は比較的強い敵は少ないが、それでも新米ディガーのウィルには楽な相手ではない。ナルセスの術を主力に攻撃し、回復を忘れないように戦っていこう。

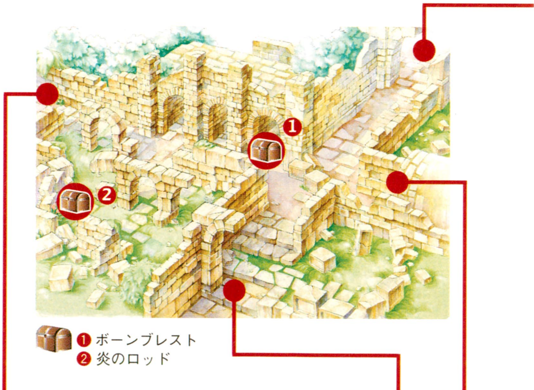
地上にはいくつかアイテムがあるが、この中で特に回収を優先したいのが「銀環の杖」だ。この杖は遺跡の奥の方にある。音のアニマを持つこの杖でウィルの音のレベルを上げておきたい。なぜなら、いずれ「毒音波」という術が使えるようになるからである。この毒音波、「水十音」の合成術で、非常に強力だ。水は回復に使用することでレベルは上がるが、音はなかなか使う機会が少ないため上がりにくい。銀環の杖は攻撃力が高いので、それだけでも重宝する。このほかにも「術戦士の鎧」など使えるアイテムがあるので回収しよう。もしＬＰなどに不安がみえたら、一度ヴェスティアに戻って休息を取るように。無理は禁物だ。


あなたも来ていたんですか。

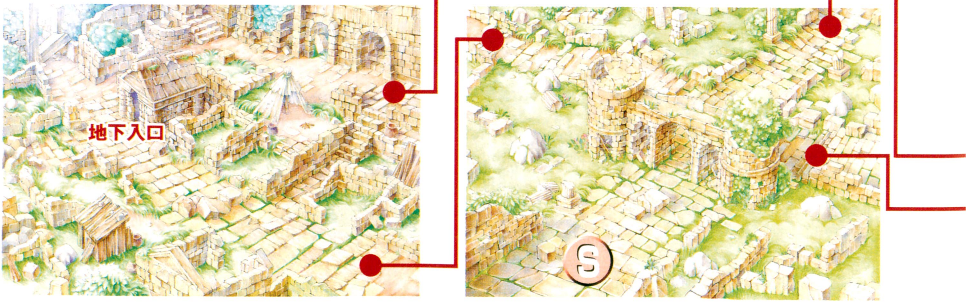
◀地下への入り口へ入るとタイラーが仲間に。村でナルセス達を仲間にしない場合、ここで同時に仲間に。

▲遺跡内は遮蔽物が多く、敵の姿を確認しにくい場所がある。慎重に探索を進めるように。

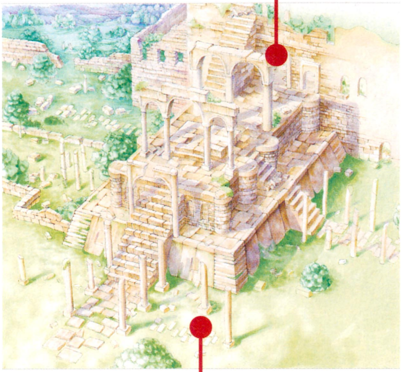

▲ハンの廃墟の全景。強者どもが夢のあと、とでも言うべきか。地上だけでなく、地下も広いのだ。



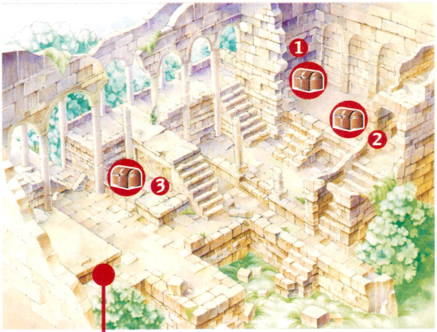
① ボーンブレスト
② 炎のロッド

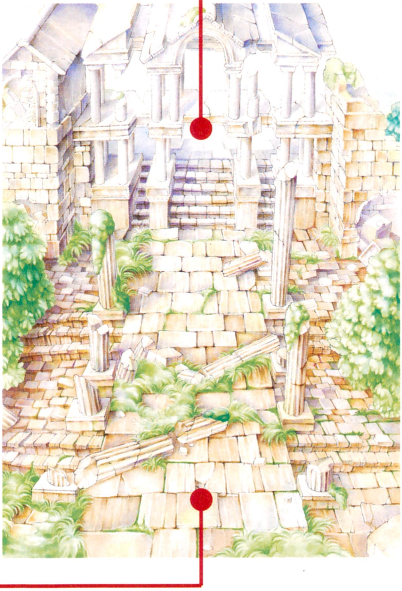


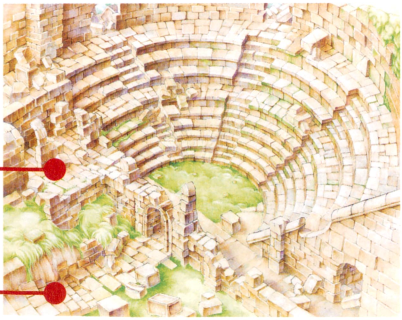
ハンの廃墟・地上MAP



1 術戦士の鎧　2 獣骨の小手　3 銀環の杖







Monster Data モンスターデータ

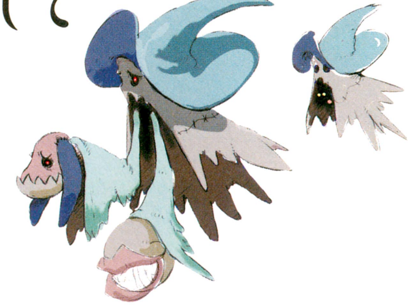
	アンカーヘッド　HP556　LP2 このエリアでは難敵だ。耐久力が高いので、最初に防御力を下げてしまおう。ある程度楽になる。
	ウェアバット　HP106　LP4 通常攻撃は大したことはないのだが「毒かみつき」による毒のダメージがいやらしい。
	グレムリン　HP480　LP2 HPが高く、攻撃力もある。回復を怠ると「ロックダウン」で手痛いダメージを受ける。マメに回復を。
	クロークラブ　HP153　LP3 さほど注意すべき敵ではないが「スタッブ」によってLPが減ることがある。LPが少ないときには早めに倒そう。
	シーバニー　HP146　LP2 多少攻撃力が高いが、いやらしい攻撃はしてこない。倒すのは後回しにしても問題はない敵である。
	砂親父　HP549　LP5 地を揺るがして登場する姿に圧倒される。「突進」のスタン攻撃が厄介。連係技が出にくくなるのだ。
	マンドレイク　HP128　LP1 ダメージこそ大きくないが「叫び」による全体攻撃がある。「叫び」は、まれに連係技となることもある。

イベント攻略

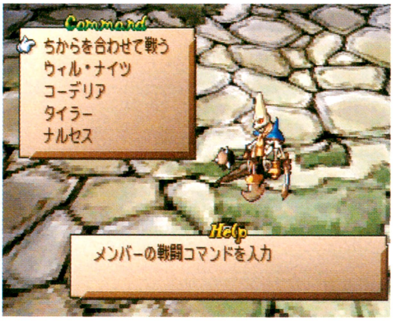
3つのクヴェル目指して

タイラーが言うとおり、地上に比べ地下は手強い敵が増えている。例えばグールとグーラー。毒などの攻撃がボディブローのように効いてくる。が、地下で特に恐ろしい敵はゴーストに他ならない。ゴーストの「ソウルクランチ」は攻撃を受けたキャラクターを即死させることがある。この攻撃は強力を通り越して凶悪ですらある。ゴーストはスケルトンと共に、クヴェル「アンバーマリーチ」を守るかのように出現する。ゴーストには炎と樹の術が比較的有効。もちろん十字斬りがあればこれも有効だ。ここには、ほかに「クリス・アカラベス」「ポケットドラゴン」のクヴェルがある。

注意したいのは１つでもクヴェルを回収してヴェスティアの酒場に戻ると、このイベントは終了してしまう、という点。３つ回収するまで村に戻るのは我慢しよう。

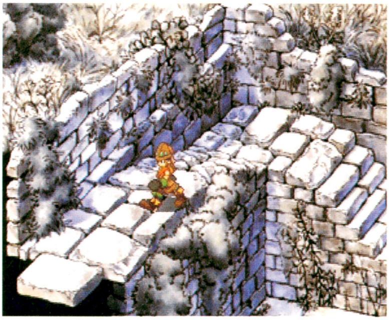


▲一撃でキャラクターを死に追いやる「ソウルクランチ」が恐ろしいゴースト。スケルトンが可愛く思えるほどだ。出現したら全力であたれ。

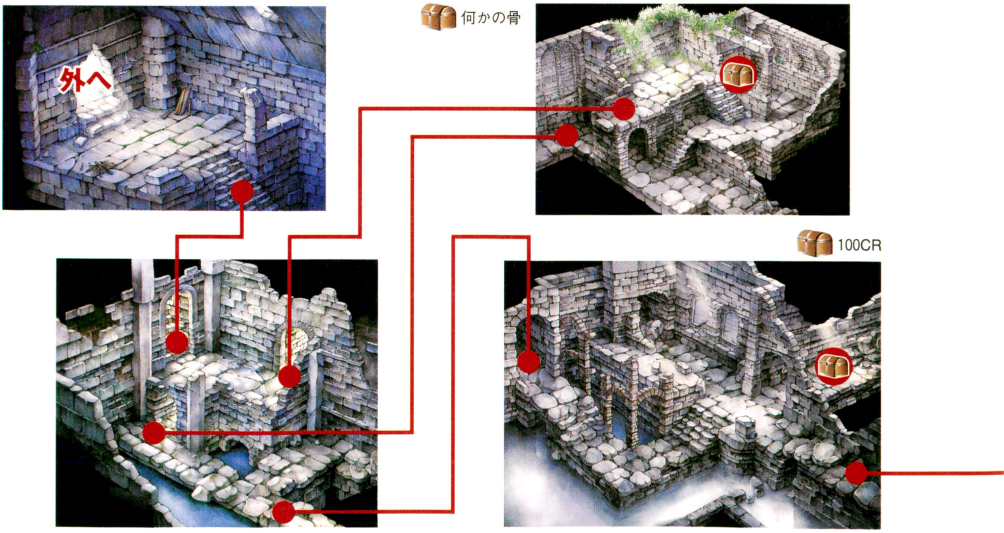


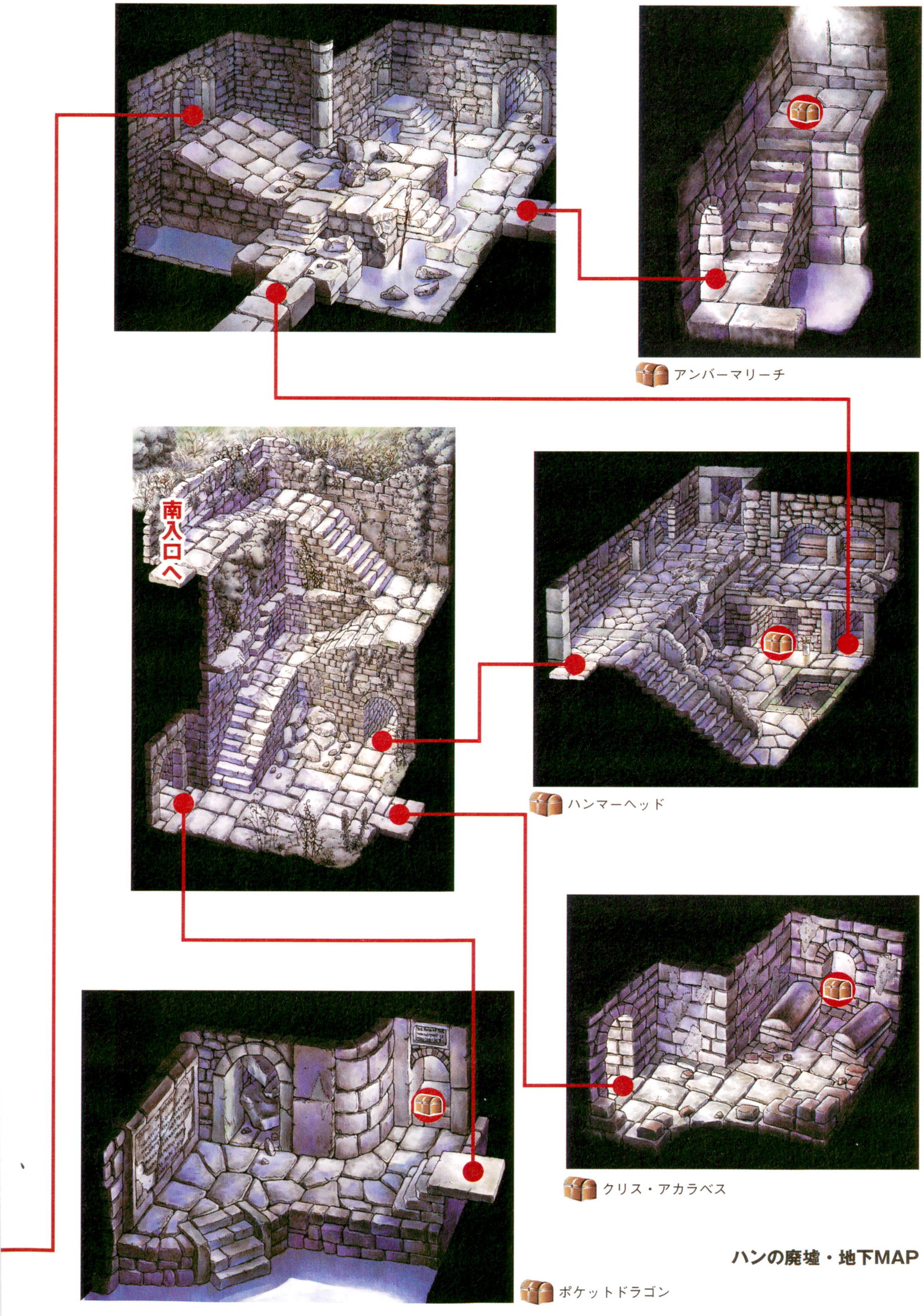
メンバーの戦闘コマンドを入力

◀地下では場所によってはデュエルで戦うことができる。相手次第ではデュエルのほうが楽なこともある。キャラクタの能力を考えて選択しよう。



◀クヴェルを3つとも回収したら、南の入り口へ向かおう。ここから外へ出てヴェスティアに戻ることができる。




南入口へ
アンバーマリーチ
ハンマーヘッド
クリス・アカラベス
ポケットドラゴン

ハンの廃墟・地下MAP

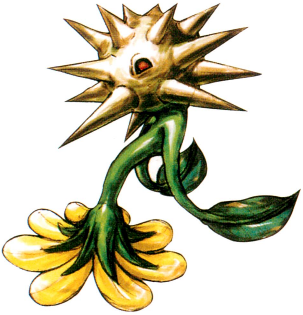
イベント攻略

クヴェルを守る番人が強い

地下にある3つのクヴェル。このそばにはクヴェルを守るかのように、モンスターがうごめいている。「アンバーマリーチ」にはゴーストとスケルトン、「クリス・アカラベス」にはフォリナー、そして「ポケットドラゴン」にはランドアーチン、といった具合だ。これらの敵はデュエルを選択することができる。「アンバーマリーチ」を回収するときは、デュエルにするとスケルトンとの戦いになる。先に触れたようにゴーストが非常に強力な敵なのでデュエルを選ぶほうが有利ともいえる。キャラクタの強さを考えて選択しよう。

これに比べるとフォリナーやランドアーチンは戦いやすい相手だ。フォリナーはチームバトルでも単体で出現するし、ランドアーチンの場合は、タイミングを見計らえば戦わずにクヴェルを回収できてしまう。

どちらにせよこれらの敵と戦うときはセーブを忘れないようにすることだ。


▲クネクネと身悶えしながら攻撃してくるランドアーチン。不気味な植物系の敵である。

◀ゴースト&スケルトンと戦う場合、デルタ・ペトラがあると便利だ。うまくすればスケルトンを一撃で一掃可能。

◀フォリナーは単体で出現するので強力な技と術で攻撃すれば楽勝だろう。少々攻撃力は高いが、回復を怠らなければ問題ない。

◀ランドアーチンは頭突きがいやらしい。もっともアンバーマリーチがあれば、「ウッドストック」で大ダメージを与えることができる。

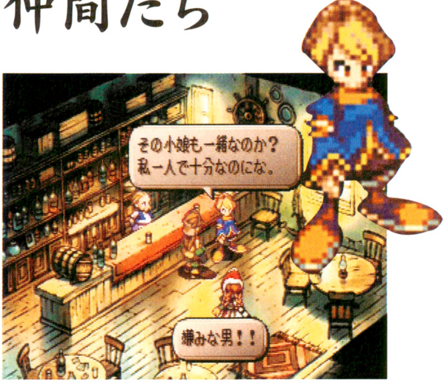
Monster Data モンスターデータ

	アニマルグール　HP343　LP1 見た目は鈍重そうだが、そんなことはない。「はないき」で思いのほかダメージを受けることもある。		**悪魔草の種子　HP287　LP1** 植物系の敵としてはマンドレイクより手強いが、見た目ほどいやらしい攻撃はしてこない。
	グーラ　HP400　LP1 グールの女性版だが攻撃力はグールに勝るとも劣らない。「グールズスクラッチ」が脅威。		**グール　HP480　LP1** いわゆる腐った死体。直接攻撃もバカにならないが「毒液」による毒のダメージがうっとうしい。
	ゴースト　HP1227　LP1 ゲーム中でも指折りの難敵。「ソウルクランチ」はキャラクタを即死させ、パーティを全滅に導く。		**スケルトン　HP359　LP1** ボスとして出現するものよりパワーは低いが侮れない。デルタ・ペトラがあれば有利に戦える。
	ダートホッパー　HP409　LP2 「キック」「舌」などの攻撃を持つが、恐れるに足りない。「ためる」で自キャラクターと連係も。		**ハウスキーパー　HP212　LP20** いわゆるカタツムリである。迫力は感じられないが「タッチ」が思いのほか大きなダメージ。
	ハンターアント　HP442　LP1 ハチのようだが羽アリなのだ。「酸のスプレー」には油断できない。早めに倒しておきたい。		**ワーカーアント　HP374　LP1** ハンターアントに比べれば危険度は低い。他に手強い敵が出現したら、そちらを優先的に攻撃しよう。

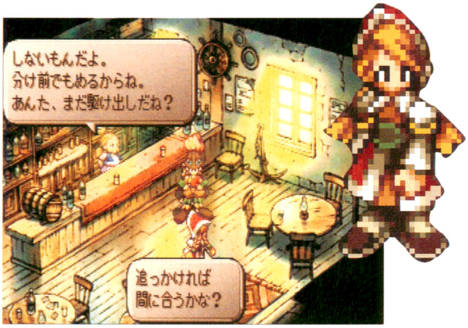
ストーリー補足 頼りになる3人の仲間たち

さて最後になってしまったが、共に旅をする心強い仲間について触れておこう。

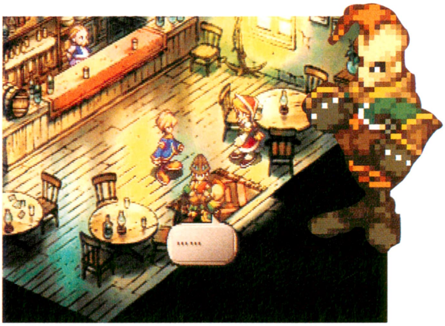
まずはナルセス。彼は最初に説明したように樹のレベルが高く戦闘には欠かせない存在。その性格はプライドが高くてへそ曲がり、といったところ。その一言一言がかなりカチンと来るが、実はウィルが気になるらしく、このあとも行動を共にしてくれる。コーデリアは気は強いが、明るく実は優しさもあるタイプ。その一端はヴェスティアでパーティを一時解散するところで伺うことができる。そしてタイラー。彼もウィルを好ましい少年と見ているようだ。口数は少ないがまさに頼れる兄貴といったところだろう。


その小娘も一緒なのか？
私一人で十分なのにな。
嫌みな男！！

▲その言動だけ聞いていれば「イヤなヤツ」の典型とも言えるナルセス。だが知識も豊富で何だかんだ言いつつも行動を共にしてくれる。


しないもんだよ。
分け前でもめるからね。
あんた、まだ駆け出しだね？
追っかければ
間に合うかな？

▲パーティの紅一点のコーデリア。通称“コーディ”。まだ駆け出しなので若干レベルは低いが、鍛えれば技も術も両方使えるようになる。

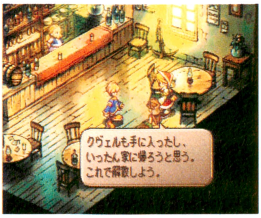


▲ナルセスとは反対に不言実行の男、タイラー。術レベルは少々低いが、技のキレは頼りになる。斧を中心に育てていこう。

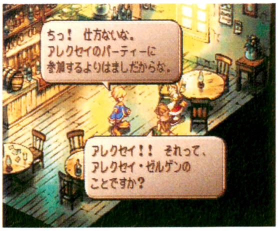
ストーリー補足 クヴェル回収後、ヴェスティアへ

廃墟の地下から南の入り口へ抜けるとヴェスティアへ戻ることに。酒場へ行くとパーティはいったん解散となる。このときに念のためクヴェルのように強力なアイテムの装備を外しておくといい。ウィル編を続けるならいいのだが、ギュスターヴ編をプレイするときにも、この装備を使うことができるようにするためだ。

パーティを解散したらテルム郊外の家に戻りクヴェル回収の報告をしよう。叔母のニーナからお褒めの言葉をもらうことができる。

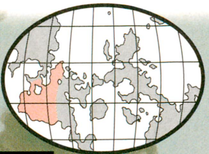

クヴェルも手に入ったし、
いったん家に帰ろうと思う。
これで解散しよう。

▲酒場は冒険の基本的な拠点。仲間を募るのもパーティを解散するのもここで行うのだ。


ちっ！ 仕方ないな。
アレクセイのパーティーに
参加するよりはましだからな。
アレクセイ！！ それって、
アレクセイ・ゼルゲンの
ことですか？

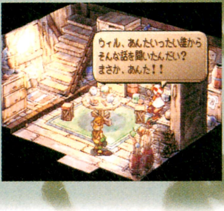
▲アレクセイの噂がこんな所で聞けるとは…。これは確かめるしかないだろう。

1236年 大砂漠のメガリス



アレクセイとは何者なのか？

ヴェスティアでナルセスたちと別れるときに聞いた名前、アレクセイ・ゼルゲン。この名前はウィルの知っている名前だった。ウィルの両親の死に関してカギを握る男、それがアレクセイである。この話をニーナに話すと、彼女はウィルと旅に出ることを決意する。どうやらニーナも両親の死について、思うところがあるようだった。２人は、まずテルムに向かうことにした。



ウィル、あんたいったい誰から
そんな話を聞いたんだい？
まさか、あんた！！

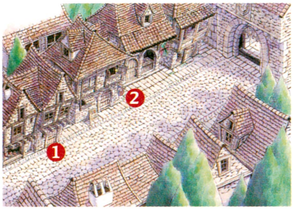
◀アレクセイの話を聞くと慌てるニーナ。両親の死について深く関わっているのは間違いない。

ストーリー補足

テルムの街では……

家を出たら、まずテルムに向かおう。ここで装備を整える。さすがに大きな街なので、様々な品が揃っている（ヴェスティアも冒険の拠点だけあって豊富な品揃えだったが）。もっとも資金があまりないはずなので、何が必要となるか、よく考えて購入するべきだろう。

ひとまず街の人々の話を聞いたら、街をあとにしてヴェスティアに向かって構わない。



1）ツール屋1
2）ツール屋2

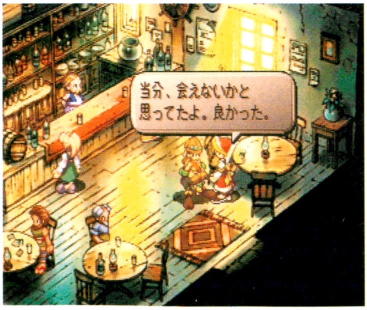
アイテムリスト

クロスブランチ	100	ストーンナイフ	100
ロックハート	100	若木の杖	100
火成岩の腕飾り	100	灯の槍	130
ブルーウォーター	100	狩人の弓	120
ウィンドシェル	100	術士服	180
獣角の護印	100	皮鎧	160
ラバーソウル	280	術戦士の鎧	550

ストーリー補足

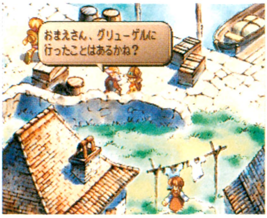
ヴェスティアで仲間と合流

テルムをあとにしてヴェスティアに向かおう。ここではハンの遺跡で行動を共にした３人を仲間にする。戦闘に参加できるのは4人までなので、誰を控えにするか考えておく必要がある。もちろんローテーションを組むのも構わないが、その分レベルアップに時間がかかることを覚悟しておこう。



当分、会えないかと
思ってたよ。良かった。

▲酒場へ行くと仲間たちが待っている。コーデリアの好意的なセリフが気になるのだが。



おまえさん、グリューゲルに
行ったことはあるかね？

◀村ではグリューゲルの話を聞くことができる。

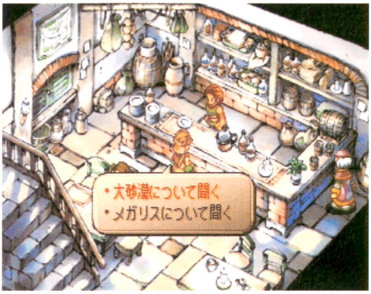
ストーリー補足

一行は大砂漠目指し南大陸へ

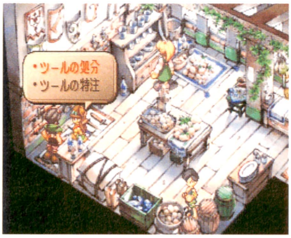
３人を仲間にしてヴェスティアを出ると、一気に南大陸のグリューゲルへ。

この街では大砂漠に関する話や、その先にある街・フォーゲラング、そしてメガリスについての話を聞くことができる。大砂漠やメガリスに関しては酒場で情報を仕入れていくのがいいだろう。もっともメガリスに関しては伝説と考えられているだけに、ほとんどの人々は存在すら知らなかったりするのだが。

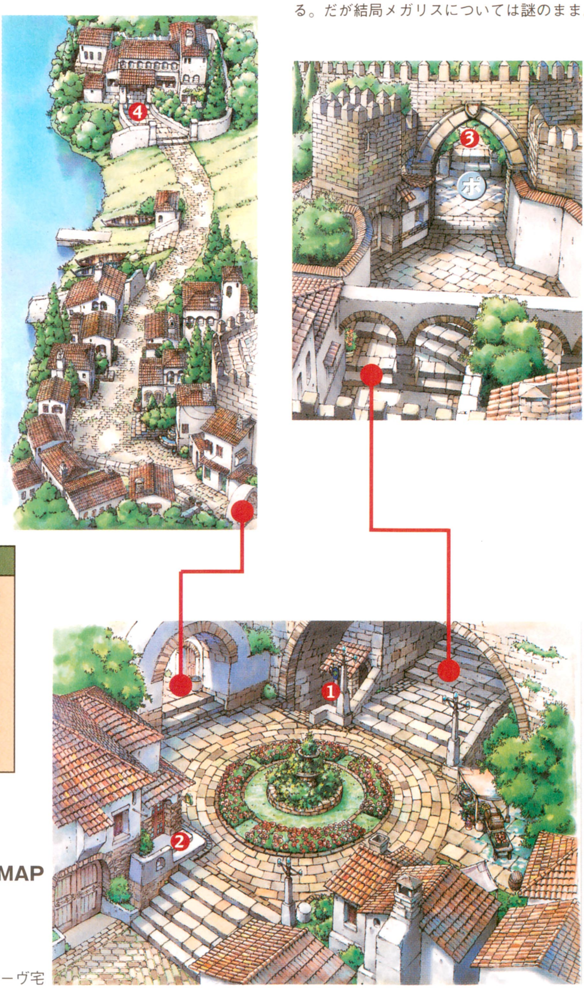
ここの王宮にはポケットステーションのデータをロードできる場所がある。王宮の警備兵に話しかけてみよう。最初は煙たがられるだけだが、いったん町の中心部に戻り再度警備兵に話しかけると、あきれたようにダウンロードさせてくれるのだ。



▲酒場のマスターは２つの情報を持っている。だが結局メガリスについては謎のまま。



▲この街では不要なツールを買い取ってくれる。資金の足しになるのだが、支払いはチップなので、使えるのはまだ先の話。



アイテムリスト	
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
ピットスパイダー	460
術士服	180
術戦士の鎧	550
シルクトーガ	350
鋼のお守り	100

グリューゲルMAP

❶酒場　❷ツール屋　❸王宮　❹旧ギュスターヴ宅

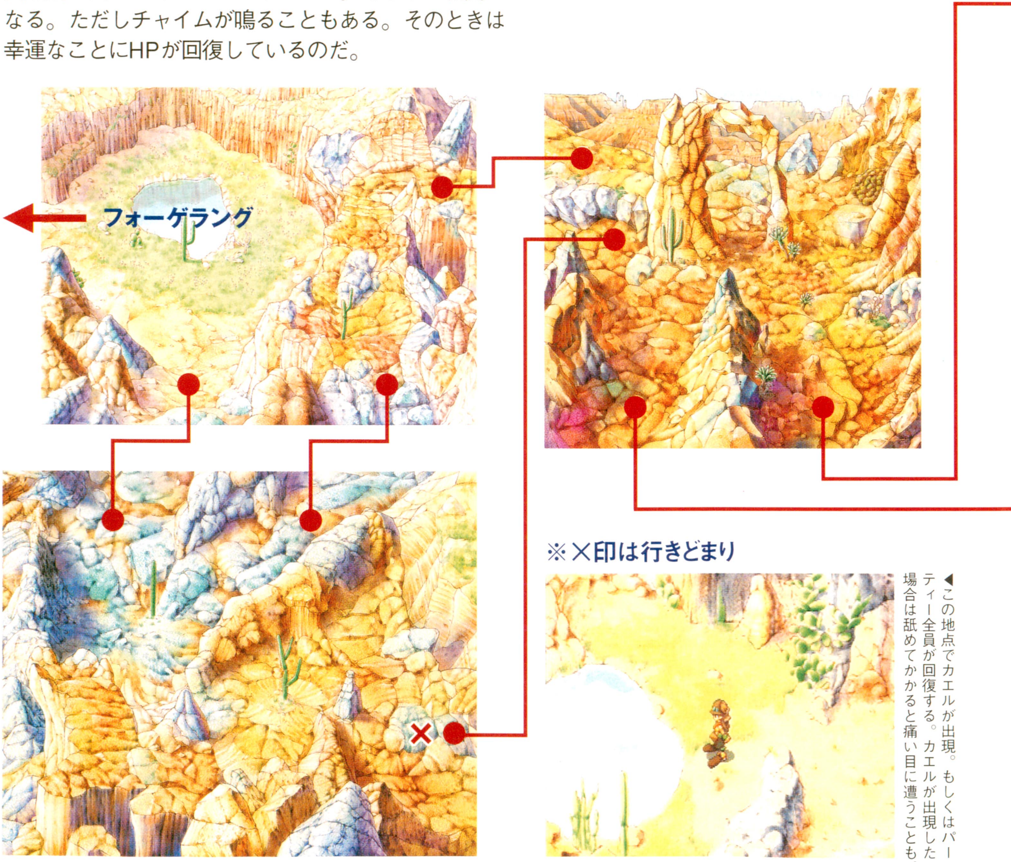
ストーリー補足 グリューゲルの街をあとに

グリューゲルで装備をそろえたら、いよいよ砂漠を横断する。しかし荒野に踏み出す前に、再度装備を確認しておきたい。予備の武器・アクセサリーはもちろん、装備しているアイテムの耐久度は大丈夫だろうか。意外と見落としがちな点なのでチェックしておくこと。

岩荒野で出現する敵はハンの廃墟で戦った敵も少なくない。だが要注意の敵が数種類いる。その筆頭はホーンバッファローだ。この敵については、このあと詳しく解説する。次はサンドクラブがあげられる。この敵は一見、クロークラブと見分けがつかないが、なめてかかると痛い目に遭う。魚雷撃という攻撃は大きなダメージを受けるので早めに倒してしまいたい。

途中、注意しなければならない場所もある。それは池（!）がある部分だ。ここにさしかかるとカエルが突然飛び出してくることがあるのだ。もちろん戦闘になる。ただしチャイムが鳴ることもある。そのときは幸運なことにHPが回復しているのだ。

▲このマップは通れるところの見分けがつきにくい。慌てずにゆっくり進むことが肝心だ。



※×印は行きどまり

◀この地点でカエルが出現。もしくはパーティー全員が回復する。カエルが出現した場合は舐めてかかると痛い目に遭うことも。

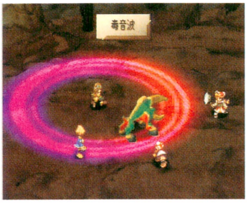
ストーリー補足

強敵・ホーンバッファロー

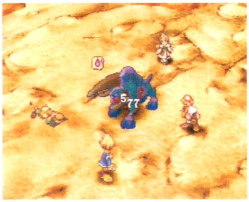
多彩で強力な技を繰り出し、下手をすれば一瞬で全滅の危険もあるホーンバッファロー。この敵はパーティーの実力に自信がなければ避けて通るのが無難である。

このホーンバッファローはハイライズ・突進・ハイパーチャージ・二段突きなどの技を持ち、どれもが大ダメージを受けるものばかり。

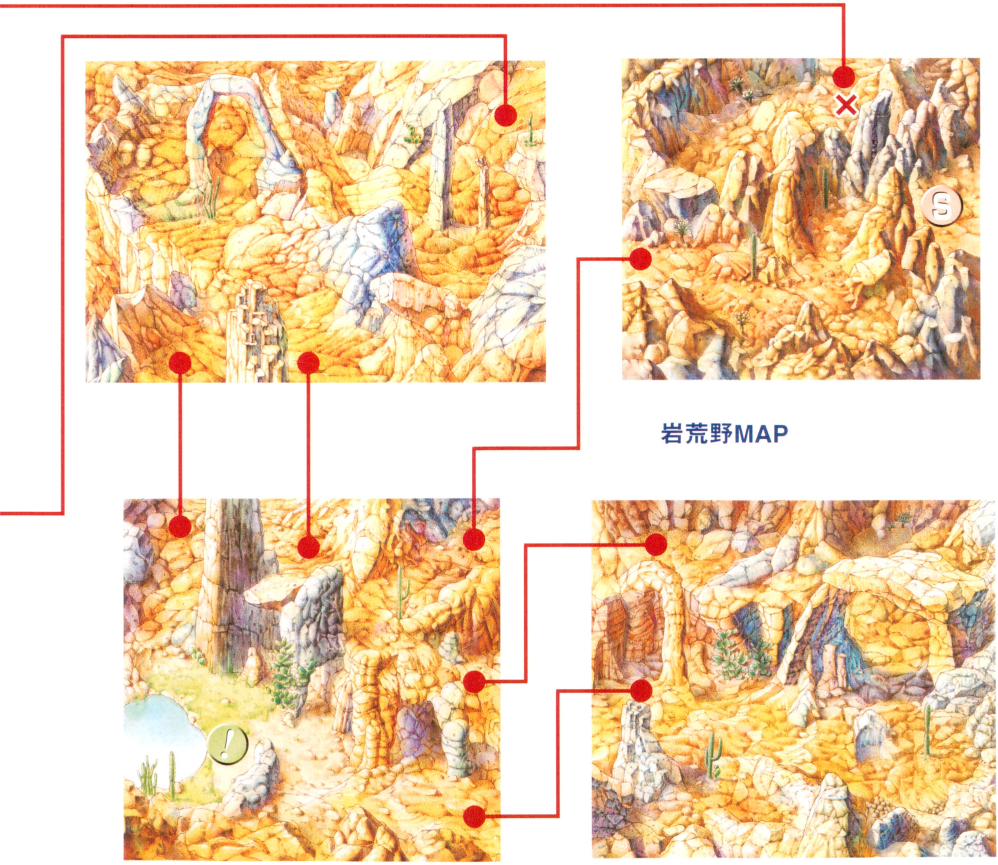
対処法として一番効果的なのは毒音波だ。技や術ではせいぜい200台のダメージしか与えられないと思うが、「毒」の状態になれば1ターンごとに500台のダメージを与えることができるのだ。さらにかかと切りで少しでも敵のスピードを落とすことも忘れてはならない。大抵は1ターンごとに1人の犠牲者は出るので、複数のキャラが回復の術を使えないと厳しいはずだ。粘り強く回復して全滅しないようにすれば倒すことができるだろう。



◀運悪く戦うハメになったら毒音波で対処。毒音波がなければ、とにかく最も強力な技と術で戦うのだ。



▶毒になればこれだけのダメージを与えることができる。こうなれば形勢は逆転可能。



岩荒野MAP

ストーリー補足

ゼルゲン兄弟の噂

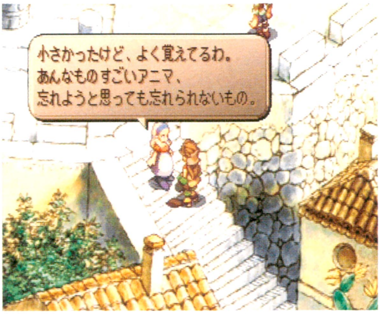
岩荒野を横断してたどり着いたのはフォーゲラングの街。砂漠に囲まれ陸の孤島といった状態だ。

街の人々に話を聞いてみると、過去の話であるにもかかわらず、口々に彼らはウィルの父やゼルゲン兄弟、そしてクヴェルらしき卵型の物体について語るのだ。どうやらとんでもない事件が起きていたようである。

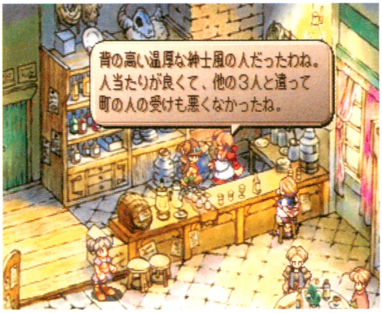
ひとしきり街の人々から当時の話を聞き、装備を整えたら酒場の女マスターに話を聞く。カウンター越しでは休息を取るかどうか聞いてくるだけだが、カウンターの中に入って話しかけると、当時の宿帳を見せてくれる。その宿帳には４人の記録があり、なおかつウィルの父・ヘンリーが残したメモを見ることができる。これを見ることで砂漠のメガリスへ行くことができるようになる。

この街ではグリューゲルでの話にもあったように、いいツールが揃っているし修理もできる。またチップをたくさん持っているようなら特注さえ可能だ。もっともここへ初めて来た時点では、まだ無理だと思われるが。

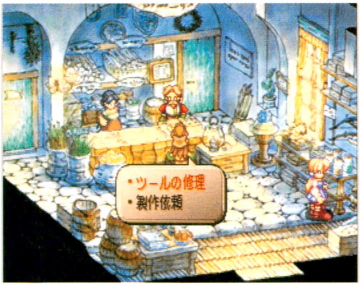
なおここには、これ以降１つのシナリオが終わるたびに訪れることができるようになる（ギュスターヴでも可能）。


小さかったけど、よく覚えてるわ。
あんなものすごいアニマ、
忘れようと思っても忘れられないもの。

▲街の人々はあの忌まわしい事件について、いまだに生々しく記憶しているようだ。


背の高い温厚な紳士風の人だったわね。
人当たりが良くて、他の3人と違って
町の人の受けも悪くなかったね。

▲女マスターの話によればゼルゲン3兄弟は、ろくでもない連中ばかりだったらしい。それに対して父のヘンリーは好感を持たれていたようだが…。



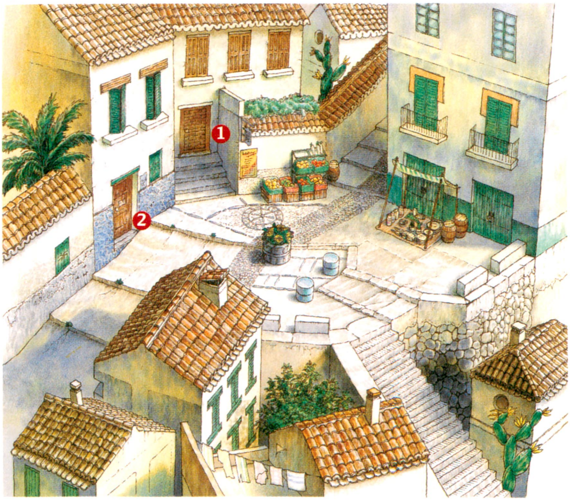
▲ここのツール屋ではツールの売買、チップとＣＲの交換、さらにツールの修理・制作ができる。

アイテムリスト

牙の短剣	150
ハンマーヘッド	300
シルクトーガ	350
さんごの腕輪	500
ロックハート	100
ブルーウォーター	100
ウィンドシェル	100

フォーゲラングMAP

1）酒場　2）ツール屋

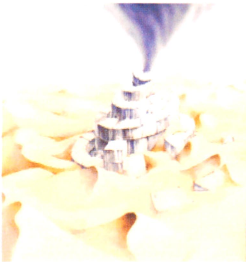


ストーリー補足 異様なメガリス内部

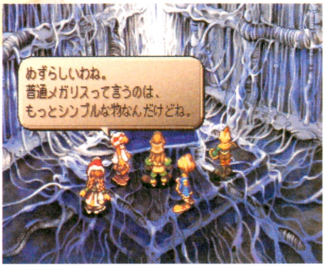
フォーゲラングの街を出るとメガリスまで一気に移動する。戦闘はないのでリラックスして行こう。

メガリスは黒い煙のようなものを吐き出し、砂漠の中に忽然と存在していた。内部に入るとメモにもあったように異様としか言いようがない光景が広がっていた。内部には、これもまたメモにあったように鉛でできた棺桶のような鉛の箱がふたを開けられ置かれていたのだった。さすがのナルセスも「えぐいな…」の一言を発するだけ。

結局何が起きたのか、はっきりとしたことはわからず、一行はメガリスをあとにするのだった。



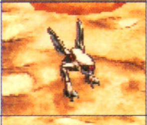
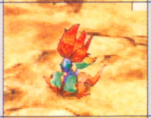
◀禍々しい黒い煙を噴き上げるメガリス。訪れる者を威圧し不快感を与えるかのようだ。



めずらしいわね。
普通メガリスって言うのは、
もっとシンプルな物なんだけどね。

▶ニーナが言うには通常のメガリスはもっとシンプルなものらしい。何がここで起こったのだろうか？

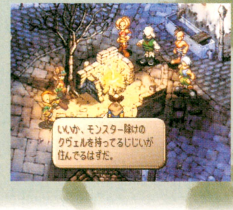
Monster Data モンスターデータ

	悪魔草の種子 HP287 LP1 大砂漠で頻繁に出現する植物系の敵。「突く」が若干ダメージの大きい攻撃だが脅威とはならない。		**アンカーヘッド HP556 LP2** 攻撃力はそれほどではないのだが、耐久力が高いのが特徴である。「体当たり」がいやらしい。
	グラスダンサー HP544 LP3 ステータス変化の攻撃を仕掛けてくるのが難点。ひょうきんな見てくれと裏腹にHPもそこそこに高い。		**グレムリン HP480〜680 LP2〜4** ここへ来て、パワーアップ版が登場。「ロックダウン」ももちろん健在だ。なめてかからないように。
	サンドクラブ HP311 LP3 一見クロークラブのようだが、手強さは数段上。「魚雷撃」は大ダメージを受けるので油断は禁物。		**シャークワーム HP106 LP1** 見た目は威圧感があるが、実際には恐れる必要はない。全体攻撃の術で一掃すればOKだ。
	砂親父 HP549 LP5 その巨体に似合わずスピードがある。「突進」によるスタン攻撃が厄介なので早めに倒したい。		**ハンターアント HP422 LP1** 見た目はハチに近い羽アリ。ワーカーアントに比べ、攻撃力も防御力も高くなっている。
	ホーンバッファロー HP2405 LP6 多彩な攻撃で全滅の危機さえあり得る。全力で立ち向かう必要がある。技と術の出し惜しみは禁物。		**マンドレイク HP128 LP1** 植物系の敵。斧の「大木断」か術の「ウッドストック」があれば一撃で昇天させられる。
	ランドアーチン HP544 LP3 このエリアで出現する植物系の敵では最強だ。「頭突き」「秘打」の攻撃力の高さは侮れない。		**ワーカーアント HP374 LP1** けだるげに首を振り何をしてくるのか無気味だが、恐れる必要はない。デュエルで戦うのも手だ。

1238年 潜入！アレクセイ一味

アレクセイに急接近したウィルだが…

今は亡き父のことを知るアレクセイが、ヴェスティアにいるとの情報を得たウィル。早速会いに行こうとするが、1人では危険すぎるとニーナに引き止められてしまう。そこで仲間と2人で行くのを条件に、ニーナを納得させ、いざアレクセイのもとへ。意外にもすんなりと、一味に潜り込むことに成功したウィルたち。アレクセイの手下としての初仕事は、夜の街での探し物だった。


いいか、モンスター除けのクヴェルを持ってるじじいが住んでるはずだ。

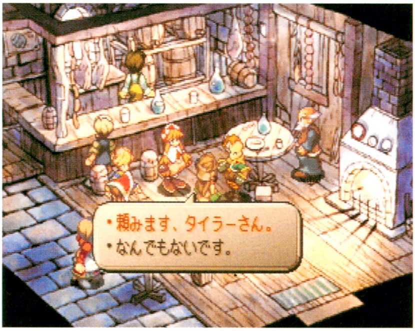
◀アレクセイの手下に潜り込み、接近することに成功したのはいいが…。

イベント攻略 仲間1人とともにアレクセイ一味へ

砂漠のメガリスでは、父の情報を得られなかったウィル一行だが、テルムへ戻るとアレクセイがヴェスティアにいることが判明した。

しかしウィル1人で行くことに、ニーナは反対する。そこで一緒にアレクセイの元へ行く相手を、1人だけ仲間の中から選ぶことになる。ナルセス、タイラー、コーデリアの誰かに話しかければ、その仲間は先に一味に潜入するためすぐに出て行く。

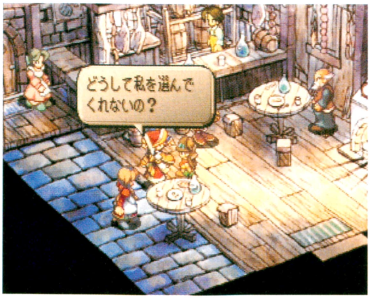
仲間を選ぶときの注意点だが、コーデリアだけは特別なイベントがあるが（P142参照）、他の2人を選ぶのならどちらでも差し支えない。


・頼みます、タイラーさん。
・なんでもないです。

◀3人の中から1人を選ぶとき、話し掛けて1回断っても再度話しかければ大丈夫。

一緒に行きたがる!? コーデリア

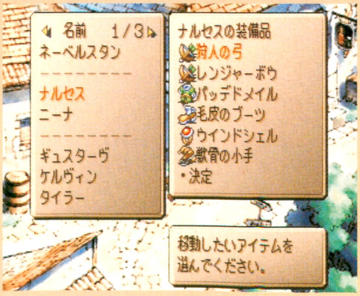
コーデリア以外を潜入の仲間に選んだあと、彼女に話しかけると意味深な言葉を残す。どうやらウィルと一緒に行きたかったみたいだ。好意を寄せるウィルの役に立ちたいためだと思われるが、随分と健気な女の子である。しかし仲間に選んだ場合、その健気さが裏目に出てしまうのだが…。


どうして私を選んでくれないの？

◀コーデリアを選んだ場合は、もっと意味ありげなことを言いつつ先へ行ってしまう。

ヴェスティアで身じたくすべし

ヴェスティアを過ぎると、その後だけでなく、次のシナリオにも店はない。このシナリオは仲間1人しか使用せず、戦闘もほとんどない。だが次はチームで行動し、ザコのみならずボスとの戦闘もある。それを念頭において、ここで装備品やアイテムをしっかりチェックしておこう。



移動したいアイテムを選んでください。

◀次のシナリオのことを考えて、他のメンバーの装備品等をチェックする。そして足りない物はここで購入しておく。

アクセレイの手下となり夜の街で探し物

アレクセイの一味として訪れる夜の街では、基本的に街の人々から情報を集めるのがメインとなる。聞き込みをして、重要な情報を掴んだらアレクセイに報告。すると次に探す目標がはっきりするという仕組みになっている。

ただしウィルは街に着いてすぐアレクセイに変なことを吹き込まれ、茫然自失に陥ってしまいリタイヤ。よってここでは、仲間が1人で夜の街を探索することになる。

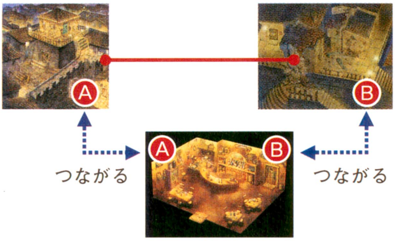
イベントの流れ

夜の街で情報収集

- じいさんの持つクヴェルを探せ ➡P138
- キスクじいさんの孫を探せ ➡P140
- カイを探しに水道管内へ ➡P142

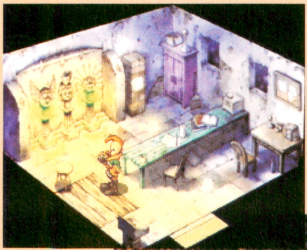
MAPの見方

次ページに掲載している街のMAPの見方を、下の例を参考に説明しよう、実線の矢印は、各MAPのつながりを表わし、各英文字は、建物の外のAと建物内のAがつながっていることを示している。つまりAからBへ行くには、3の建物の中を通り抜ければいいということ。実際のMAPでは、よく英文字を見て確認してほしい。

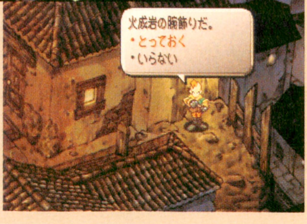


しかけを使いアイテム発見せよ

町の人がヒントをくれる、暗闇で光るツールの話。これは街の灯りを消すと、落ちているツールがピカピカ光ることを言っている。灯りを消すには、管理室のスイッチを緑から赤に切り替えるだけでいい。拾えるツールは全部で4つ。その内2つの武器は攻撃力が高く実用的だ。管理室とツールの場所は、次ページのMAPで要確認。



◀落ちているツールを見つけるだけなら、向かって右端のスイッチを切りかえればいい。



火成岩の腕飾りだ。
・とっておく
・いらない

▶落ちている場所さえ分かっていれば、灯りを消さなくても拾うことが可能である。

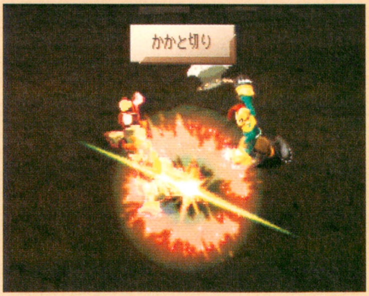
ごろつきとの戦闘

街で情報収集に励んでいると、ごろつきとの戦闘になることがある（P139参照）。戦闘は多くて2回。ただしどちらの戦闘をしなくても物語に影響はないので、回避しても構わない。戦う場合どちらもデュエルでの戦闘になる。だがたいして強くないので、苦労せず勝てるはずだ。勝利するとそれぞれから120CR前後のお金が手に入る。

ごろつき

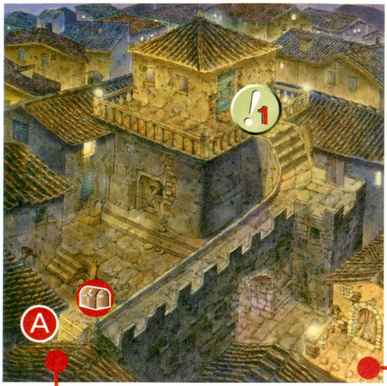
HP？　LP？

炎やトラップが得意技。特にトラップはスタンするので厄介。ただし簡単な技でも数回で倒せる。

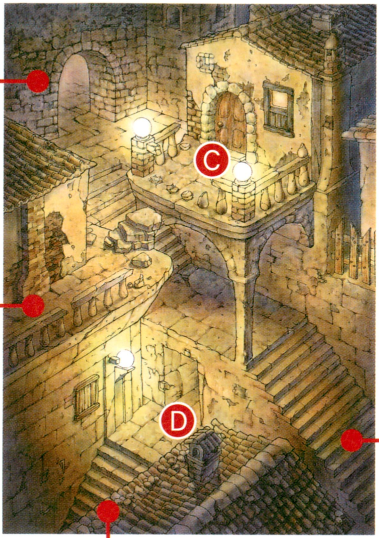


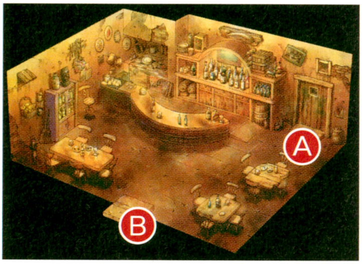
◀戦闘が始まれば逃げられない。万が一のときのために、回復ができる装備をしておくのもいいかもしれない。

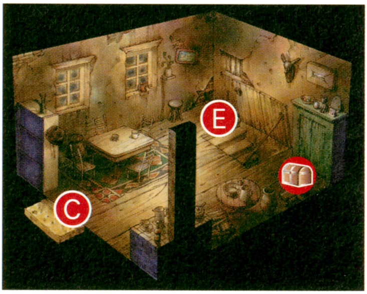
夜の街



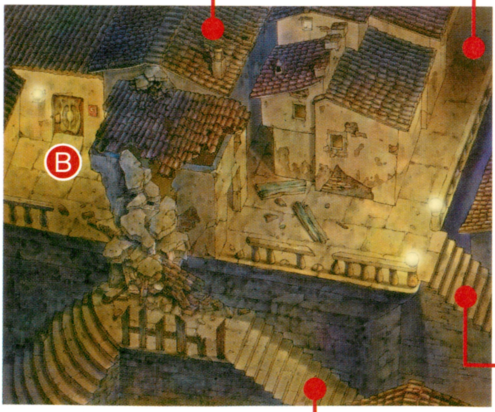
ブルーウォーター

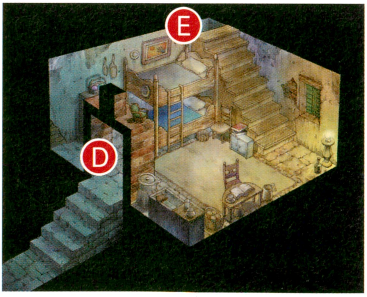


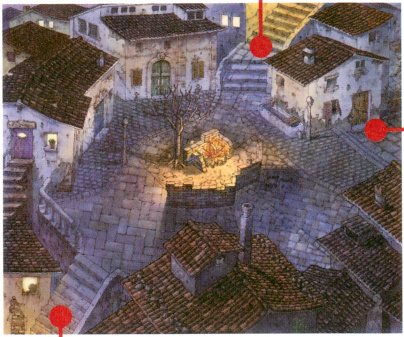


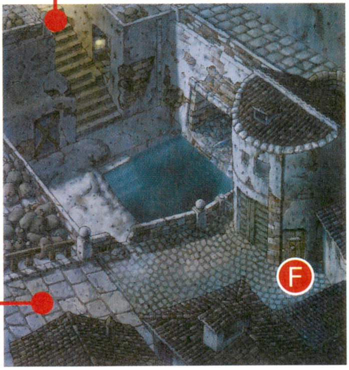


ハンマーヘッド

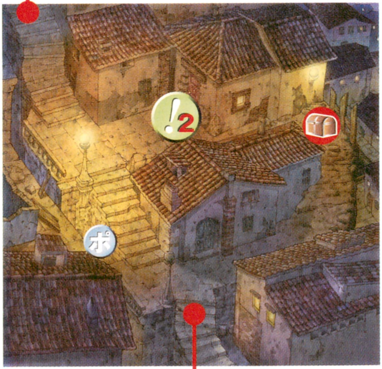


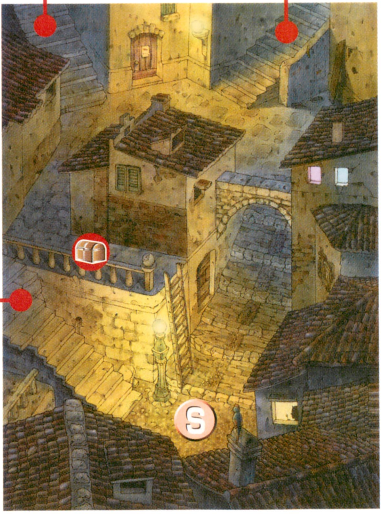






火成岩の腕飾り





古木の槍

1 管理室

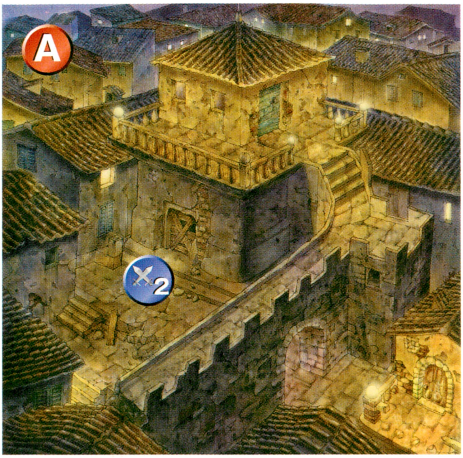
街の灯りを管理している場所。この部屋の奥にあるスイッチによって、街灯の光を調節できる。ただし真ん中のスイッチは壊れているので、街灯のオンオフは両端で行う。昔は貯水場の水量も調節できたらしいが、今は壊れているようで、操作できない。

2 中に入ることのできる家

ここはツール職人の家。家の中にはいかにも気難しそうな初老の職人と、暖炉の前で眠りこけている犬がいるだけである。

イベント攻略 1

じいさんの持つクヴェルを探せ



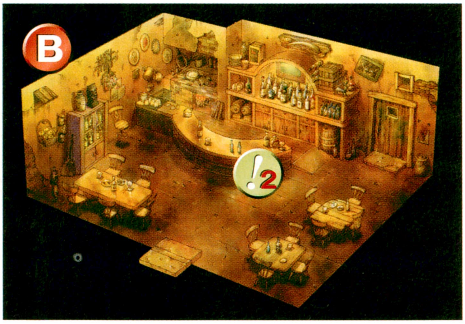
ここではシナリオを先に進めるために必要な、最低限のルートだけを掲載した。だが物語を理解するには、街の人々の話をよく聞くことが大切だ。

文章の頭にあるアルファベットとアイコンの中の数字は、各MAPと進行順に対応している。

シナリオ攻略

F－!1 情報屋

クヴェルを持つじいさんについて聞くと、キスクという名前と酒場によくいたという情報を教えてくれる。今後も新情報を得たらマメに話を聞きにくるといい。



B－!2 酒場の人々

キスクは最近ごぶさたらしく、具体的な話は何も聞くことができない。ただしキスクの家の場所を知ることができるので、早速行ってみよう。

F－!3 キスクの家

扉をノックしていると返事はないが、階段を降りてきたおばさんが話しかけてくる。おばさんの話によれば、キスクはすでに亡くなっていた。

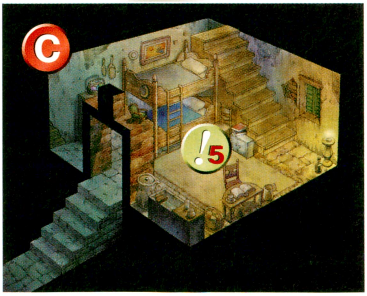
あんた、キスクさんの知り合いかい？

▲キスクが死んでから、まだ日は浅いようである。

D－!4 アレクセイ

キスクが死んでいたことをアレクセイに伝えると、クヴェルはどうしたと聞き返されてしまう。ここからは目的が魔除けのクヴェルを探すことに変化する。ちなみにアレクセイへの報告後、1回だけエッグかウィルについて尋ねることができる。

目的が変わっても、やるべきことは街の人々への徹底的な聞き込み調査で、別に変わりはしない。

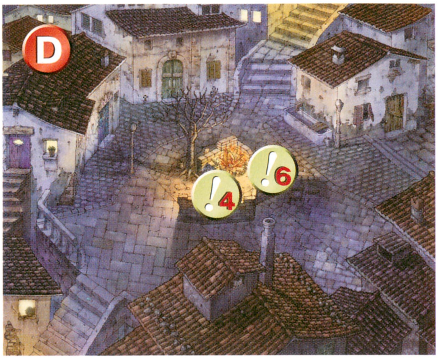


じじいは死んでただと！
それでクヴェルは
どうなったんだ？

▶自分は火の側で報告をのんびりと待つだけのアレクセイ。

C－!5 ばあさん

街の人たちの話から、独り暮しのばあさんがキスクの知り合いということが判明。ばあさんに話しかけると、キスクの知り合いかと尋ねられる。ここで首をふれば何も聞けないので、うなずく。するとやたらとしゃべりだし、キスクにカイという孫がいたことがわかる。

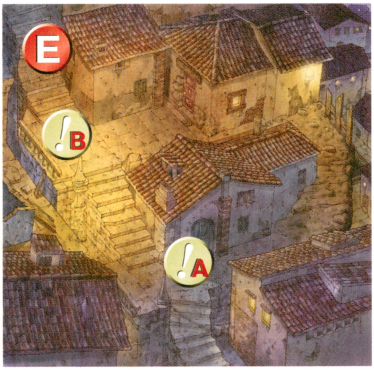


D－!6 アレクセイ

ばあさんの話を聞いたあとは、街の人の反応が随分と変わる。キスクの知り合いだったことがみなの知るところとなり（嘘なのだが）、絶対の信用を得てしまうのだ。街のみなさんには申し訳ないのだが、これによって今後の情報収集はかなり楽になる。

そしてキスクに孫がいたことをアレクセイに告げると、今度はその孫のカイを探すことが目的となる。このあと、先ほどと同じように1度だけエッグかウィル、どちらかの話をまた聞き出せる。しかし1回目と2回目では同じ質問でも、話の内容が違っているので、聞き逃さないよう気を付けてほしい。

特殊イベント



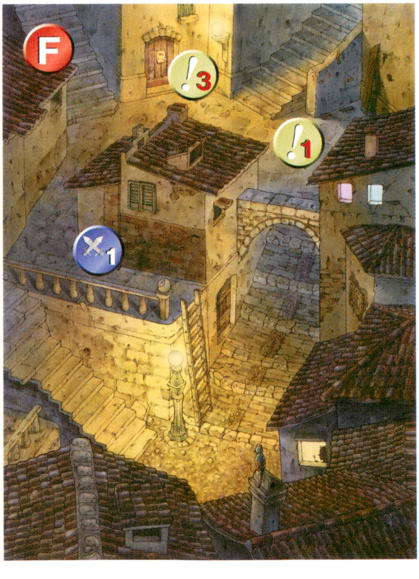
E－!A 猫

ここの扉を開けると、突然猫が屋根から飛び降りてきてどこかへ行ってしまう。その後は管理室への道標として、プレイヤーを案内する。

E－!B アイテム交換

ここにいる男は、自分の持つキャッツアイとアイテムを交換しようと交渉してくる。男の欲しがる物は、鉱石3点セットかキノコのなみだのどちらか。男の出すキャッツアイは獣のアニマを持つアクセサリー。気が向けば交換してもいいだろう。

戦闘ポイント



F－×1 ごろつき

ここにいる男に話しかけると、ごろつきとのデュエル戦闘に突入する。勝利すると男は消え、下記のイベントを終えるまで出てこない。もう1人ごろつきがいるが、こちらと戦うと出てこないので、戦闘する機会はほぼない。

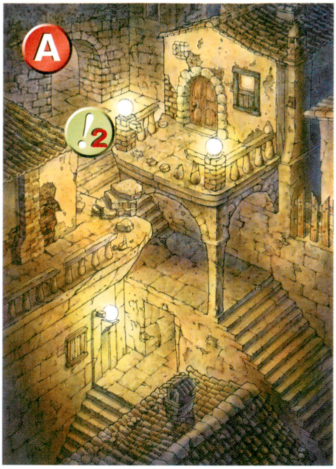
A－×2 ごろつき

1回ごろつきと戦ってから酒場の裏へ行くと、先ほどのごろつきを含んだ3人にからまれる。戦闘の前にキスクの知り合いかと尋ねられるので、うなずくと戦闘を回避できる。首をふると、ごろつきとのデュエルに。強さは特に変わらないので安心していい。

▲突然呼び止められて3人に囲まれるが、戦闘はデュエル。

イベント攻略 2 キスクじいさんの孫を探せ

これからあとは、キスクの形見に魔除けのクヴェルを持つ、孫のカイという少年を探すだけだ。前ページと同じように最短ルート攻略をしているが、色々な人の話を聞いたほうが、話の展開を理解しやすいことには変わりはない。ここからは大人の意見よりも、子供の話の方を重要視していくといいだろう。



シナリオ攻略

D－!1 職人

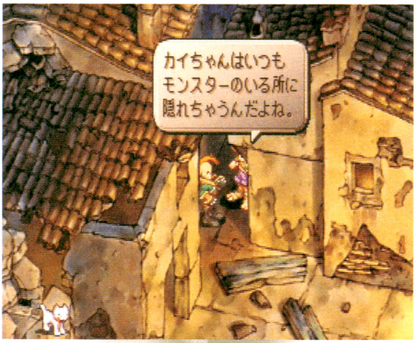
すっかり街の人々の信用を得たと思っていたが、ここの職人だけは真相を見抜いていたようである。「本当はキスクの知り合いではないのだろう？」と鋭い質問を浴びせられるが、これにはどう答えても結局はカイを守ってほしいとお願いされる。これは街のみんなの意見と同じで、カイはよほどみんなに可愛がられていることが伺える。

A－!2 階段の男

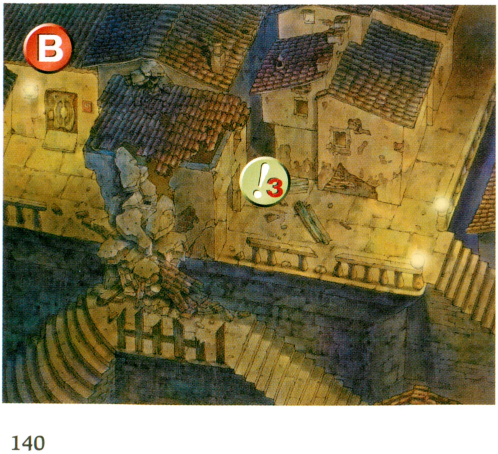
貯水場へ続く階段にいる男からは、貯水場の水道管の中にモンスターがいるという話を聞くことができる。他にも水道管にまつわる話は、ごろつきなどからも聞ける。ただしこの時点で貯水場の水道管の前に行っても入ることはできない。

B－!3 隠れている子供

カイを含む子供たちはかくれんぼの真っ最中だった。壁の間に隠れている子供に話を聞くと、モンスターのいるところにカイが隠れていることがわかる。この子供は街の灯りがついているときでないと、見えないので注意が必要である。

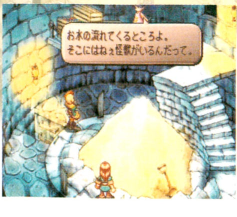

カイちゃんはいつも
モンスターのいる所に
隠れちゃうんだよね。

▲いる場所がわかっていても、灯りが消えていると姿が見えずに話しかけられないので、灯りはつけておこう。



E－!4 チップ貯蔵庫

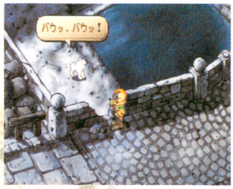
カイの隠れ場所を聞いたあとに、チップ貯蔵庫へ向かおう。チップの山の向こうにある地下へ降りるはしごの前に行くと、上にいる女の子がカイがそこから水の流れる、怪獣の出るところによくいくと教えてくれる。ただし、大人だと入れないようだ。そこにいた男も、大人は外の水溜のほうから入るしかないと言う。


お水の流れてくるところよ。
そこにはねぇ怪獣がいるんだって。

◀ここはカイの隠れ場所を知らないと、何も起きない。

C－5 犬

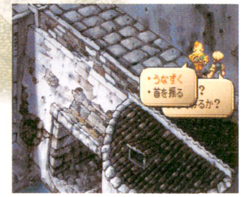
チップ貯蔵庫から外に出ると、崩れた塀の辺りに白い犬が佇んでいる。近づいてみると、吠え出して塀の向こうへ飛び降りてしまう。そしてこちらを向き、また誘うように吠え、奥の階段へと歩いていく。



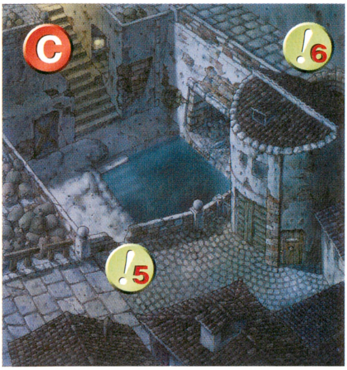
▲猫といい犬といい、ここの動物は、とても親切な心の持ち主だ。

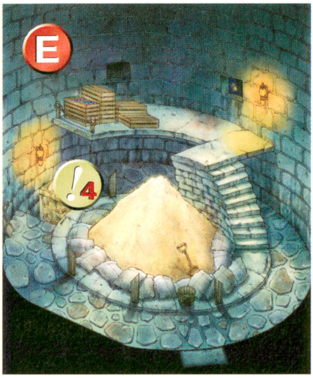
C－6 水道管入口

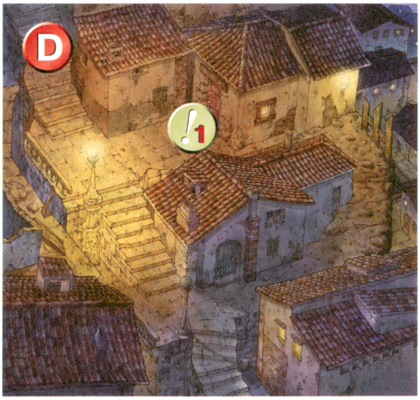
犬に誘われるように貯水場へ向かってみると、階段の途中に例の犬が立っている。案の定そこに横道があり、水道管の入り口まで行くことができる。入り口にはごろつきのボスが1人で待っていて、中に入ると出られなくなると言われる。だが今更あとには引けないので、意を決して飛び込んでしまおう。

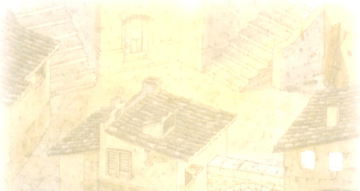


▲ここで首を振ったとしても、最終的には入るしかない。









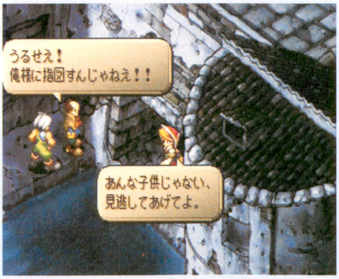
Picup Charakters

ピックアップキャラクターズ

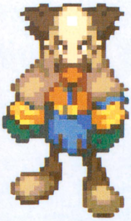
アレクセイ・ゼルゲン

あまり良くない噂で有名なディガー、ゼルゲン3兄弟の長男。その昔ウィルの父ヘンリーと砂漠のメガリスへ行ったこともある。そこでエッグを見つけ出したものの、ヘンリーに持ち帰られたのを恨み、数年後取り返す。そのいきさつなどは、ウィルは幼くて覚えておらず、謎に包まれている。

その性格は傲慢で人使いが荒く、残忍非道、非の打ち所のない悪党である。クウェルを手に入れるためなら手段を選ばないので、同業者からも毛嫌いされている。



▲常に傲慢な態度のアレクセイ。部下も金だけが目当てで従っているのであろう。



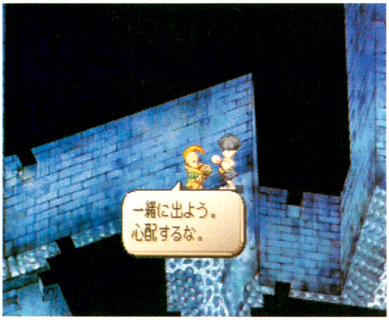
イベント攻略 3

カイを探しに水道管内へ

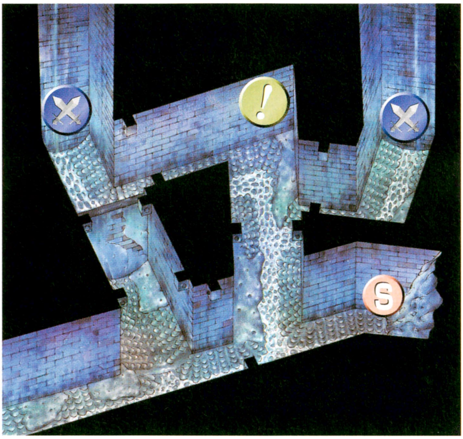
キスク探しから始まった今回の捜索劇も、いよいよ幕を閉じるときが来た。水道管からカイを連れ出すと、アレクセイが偉そうに現れる。カイを逃がす代わりにクヴェルを渡すと何を企んでいるのか、すぐさまミカゲの石切場へと行ってしまう。

シナリオ攻略

カイが隠れている水道管の中は、ダンジョンを思わすような雰囲気だが、その規模は非常に小さい。一応モンスターもうろついてはいるが1種類のみで、しかも弱い。カイを見つけたら、下手な寄り道はしないで一目散に左下にある出口を目指そう。



◀カイさえ連れ出せれば、こんな陰気なところには長いは無用。何もメリットはない。



！ カイのいる場所。魔除けのクヴェルの力で、周りのモンスターたちにも襲われない。

⚔ この印のある２個所の行き止まりに近づくと、頭上からモンスターが降ってくる。

ディノリーチ HP153 LP60

とりたてて特徴のない、貧弱なピンクのナメクジ。どんな攻撃を受けても、恐れることはない。

コーデリアの場合、アレクセイの手下と戦闘に

テルムの酒場で選んだ仲間がコーデリアの場合のみ、カイをアレクセイたちから逃がそうとする。それを知ったアレクセイは大いに怒り、手下たちに攻撃させる。そして３対１の圧倒的不利な戦いに突入。

敵のアレクセイの部下は攻撃のパターンが豊富で、しかもやたらと連携しやすい。HPは300程度だが素早さが高く、何もできずに倒されることも。例え全滅させても、ぞろぞろ出てきてキリがない。

結局容赦のない連携攻撃の前に、無残にも倒れざるを得ないコーデリア。最後はウィルに抱かれ、その生涯を閉じることになる。これ以降、二度と出てこない。これが彼女の運命なのだ。コーデリアを失いたくない人は、テルムで彼女を選ぶのはよそう。

コーディー、
しっかりするんだ。

▲アレクセイの凶刃に倒れるコーデリア。安らかに眠ってほしい。

◀コーデリア１人のため、相手側が非常に連携を起こしやすい状況になっている。どうあがいても勝てる戦闘ではないが、非常に悔しい。

アレクセイ手下 HP？ LP？

とにかく連携が恐い。３連携なら即死である。それとデルタ・ペトラによる石化も脅威だ。

1239年 対決！アレクセイ

アレクセイを追ってミカゲの石切場へ

アレクセイへの接近は失敗したものの、仲間の活躍によってその行き先を知ったウィル。アレクセイはミカゲの石切場跡に行くという。当然、ウィルもその後を追い、ついには石切場跡にアレクセイを追い詰める。しかし、そこに意外な敵が現れ、ウィルたちの前に立ちはだかった。想像を超えたエッグのパワーに、苦戦を強いられるウィルたち。仇敵アレクセイを討ち果たせるのか？

父さん、母さんの仇、
討たせてもらうぞ！！

◀アレクセイと対峙するウィリアム・ナイツ。両親の無念を晴らせ！

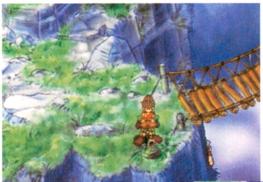
イベント攻略

しかけを使ってアイテムをGETする

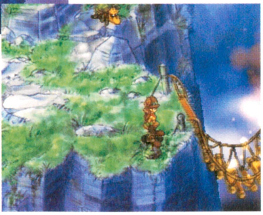
石切場のアイテムは袋に詰められた状態で地面に落ちている。アイテムは全部集めたい、と思うのが人情。しかし、落ちているアイテムの中にどうしても拾えないものがいくつかあることに気づくはずだ。それらは、ただ歩いていても絶対にたどり着けない場所にある。だから、そのアイテムを歩いて拾いに行ける位置に移動させる必要があるのだ。その方法は下の２通り。

橋を爆破させた振動で落とす

石切場は、縦横に走る谷によって、その土地を分断されている。この辺りに多く見られるつり橋は、分断された土地間の移動を容易にするために架けられたものなのだ。さて、そのつり橋の側に、問題の拾えないアイテムが落ちているケースがある。その場合、アイテム周辺につり橋を破壊するためのスイッチがあるはずだ。押すと仕掛けられた爆弾が爆発する。ここではその、アレクセイが追跡者を振り切るために設置したものであろう爆破装置を利用させてもらう。早速スイッチを押して、橋を落とそう。すると一緒にアイテムも谷底に向かって落ちてゆくはず。あとは下に降りて回収するだけだ。



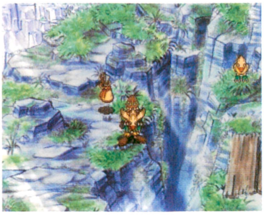
◀地面から伸びた、一見正体不明の突起物が橋爆破のためのスイッチなのだ。



▶爆破されて落ちゆくつり橋。同時にアイテムも落ちることを確認しておこう。

鳥系モンスターを誘導する

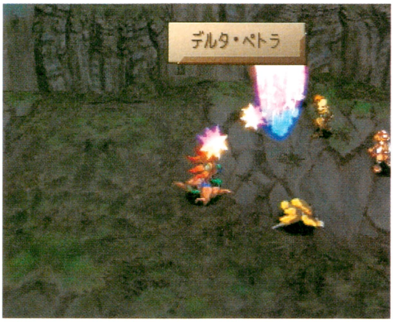
拾えない。そして周囲に爆破装置やその他の仕掛けも見当たらない。そんなアイテムはどうやって拾えばいいのだろうか。実は、その場合には付近の鳥系モンスターを利用するのだ。高所から下を見下ろし、ウィルたちが近づくと滑空して襲いかかってくる鳥系モンスター。近づくと滑空、という行動パターンを利用し、つかず離れずで鳥系モンスターをアイテムまで誘導しよう。モンスターがアイテムに触れると、アイテムが落ちてくるのだ。



◀滑空後の移動では接触しない。滑空を避けることに集中しよう。

パーティーの構成チェックを忘れずに

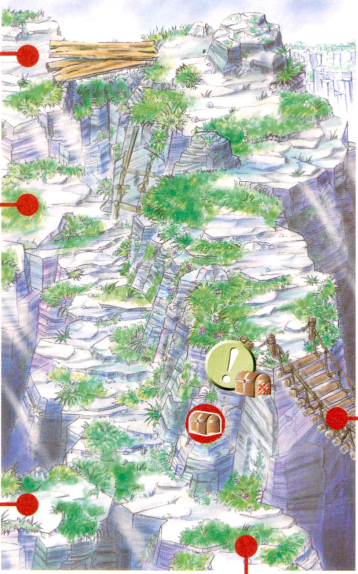
イベントが始まると、そこはモンスターが跋扈する石切場跡。すぐにメニューを開いて戦闘態勢を整えなければならない。特に留意すべきは、パーティの構成。5人いるメンバーの中から、メインパーティの4人を決定しよう。メインから外せないウィル、対ダートホッパー用の弓のナルセス、対マンドレイク用の斧のタイラーは確定。あと1人はコーデリアがいいだろう。なお、石切場では石、水、樹のアニマがツールなしで使用できる。これに炎のツールを追加して、ブッシュファイアを装備するのがオススメだ。アクセサリは最低限のものにして、防御力優先の装備をつければ、さらに戦闘が有利になる。

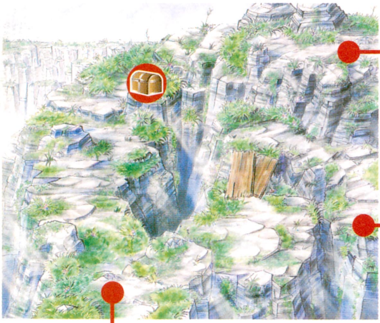


▲豊かな自然の力を借りれば、生命の水、ニードルショット、デルタ・ペトラ、ウォーターハンマーなどの術が使える。

ミカゲの石切場MAP

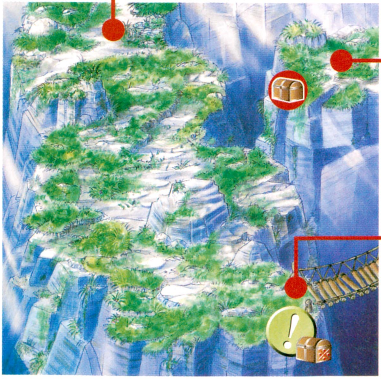
ポップシューズ





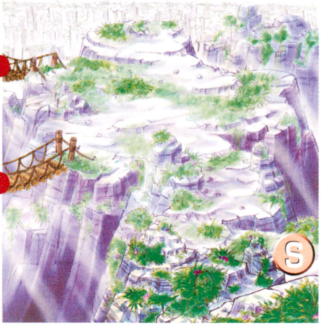
静玄の弓

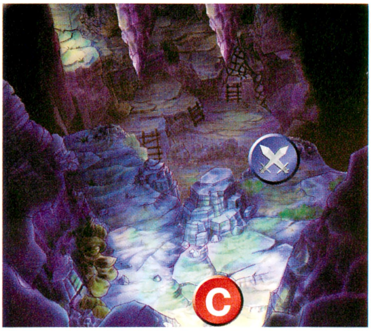
石切場跡MAP



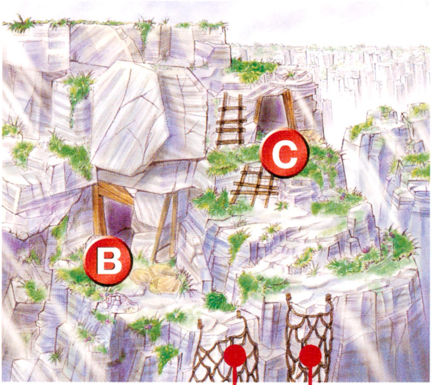
ハンマーヘッド

前のページで解説した、爆破で落ちるアイテムは、石切場に2つ存在する。上のつり橋と下のつり橋にそれぞれ1つずつだ。落ちたアイテムは右ページ左下のマップに移動する。上のつり橋付近のアイテムが1、下のつり橋付近のアイテムが2にあたるのだ。

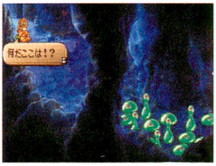




ついに、洞窟の下層を眺めてたたずむアレクセイの背中を発見。「許さないぞ！」憎しみを隠さないウィルだったが、アレクセイはあくまで尊大な態度。ここに、因縁の対決の火蓋が切って落とされた。



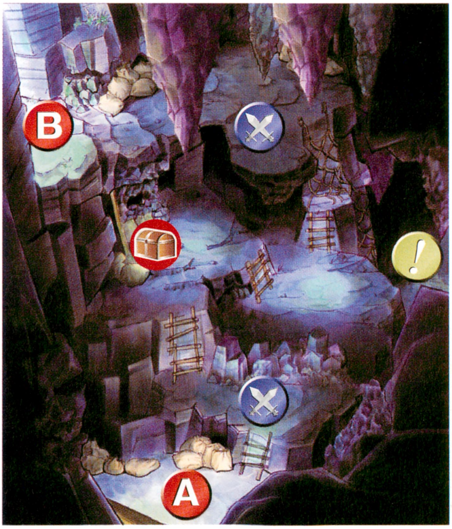
石切場跡の洞窟の中には、ピョンピョンと飛び跳ねる、妙に元気のいいスライムが生息している。ここは、そのスライムたちの住み処らしい。あまり広くもないスペースにたくさんのスライムがひしめき合っている。それを見たウィルは、すごすごとその部屋から出ていってしまうのだった。

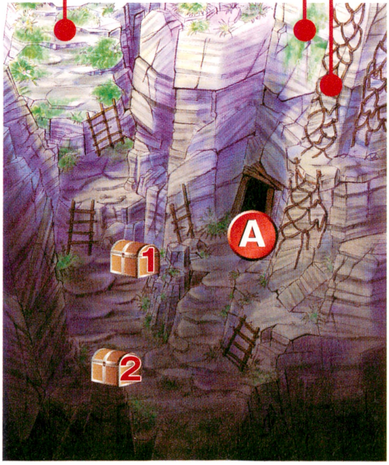


▲うじゃうじゃいるスライム。ウィルは無駄な戦いを避けた。

最初から配置されているモンスターのほかに、ウィルたちが近寄るとスライムが降ってくる場所が２箇所ある。下から２番目の段と１番上の段だ。それぞれウィルが下の入口からすぐのはしご、一番上にあるはしごを上ったきっかけで登場する。

石片の盾





1 500CR

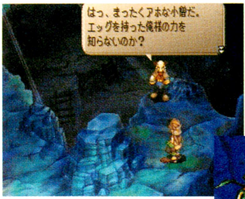
2 銀環の杖

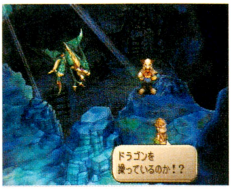
イベント攻略

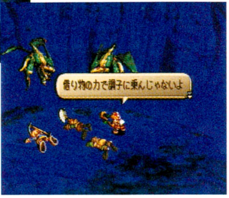
アレクセイ発見、そして対決！

なんとアレクセイはドラゴンを手なずけていた。まずはアレクセイが差し向けた２頭のドラゴン、ヘルウインガーとウィルたちの対戦になる。グライダースパイクや毒かみつき、全体攻撃の烈風、叫ぶなど強力な攻撃をしてくるヘルウインガー。しかもそれらが連携しやすく、１ターンでパーティが全滅してしまうこともある最強の相手だ。これを倒すのはかなり大変そうだが、実はニーナをメインパーティに入れておけば倒す必要がなくなる。ニーナがいる状態でパーティが全滅すると、ニーナ１人が起き出して、ヘルウインガーを一掃してくれるのだ。さらに、他のメンバーのＨＰも回復するのだが、力を使い果たしたニーナはその場に崩れ落ちてしまう。

▶▼自信あふれるアレクセイの態度。その裏には、ドラゴンを味方につけた強味があったのだ。



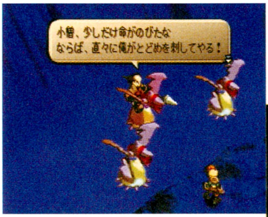




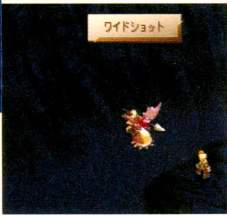
▶メンバー全員が力尽き、もはやこれまでかと思った瞬間。ニーナが立った。生命力を解放してドラゴンを葬る。

アレクセイ・ゼルゲン戦

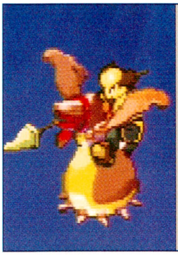
いよいよ決着をつける時がきた。怒り心頭のウィルの前に、ナイトサーバントを引き連れたアレクセイが現れる。エッグの力を得ているとはいえ、ヘルウインガーほどの強敵ではない。ニーナの力によってウィルたちのＨＰ、ＬＰ、ＷＰ、ＪＰは回復しているので、思う存分技と術をぶつけよう。アレクセイの両脇を固めるナイトサーバントははっきり言って弱敵。複数攻撃に巻き込む形で、ついでのダメージを与えていれば十分だ。やがて、ウィルたちの怒りの攻撃よってアレクセイは力尽き、エッグとともに洞窟の底へと墜落していく。ナイツ家に不幸をもたらしたクヴェルは、以前のように人の目につかない場所に落ち着くのだろう。ウィルたちは弱りきったニーナを運びつつ、石切場跡を後にした。家に帰りつき、ニーナをベッドに寝かせるウィル。精一杯の看護もむなしく、ニーナのアニマは旅立ってしまうのだった。


小僧、少しだけ命がのびたな
ならば、直々に俺がとどめを刺してやる！

◀自身もナイトサーバントにまたがり、アレクセイが再び登場。気迫みなぎるウィルだ。

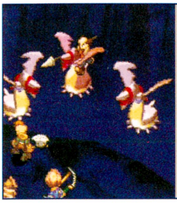


▶直線上にいるキャラすべてがダメージをくらうワイドショット。おまけにLPが減ってしまう。



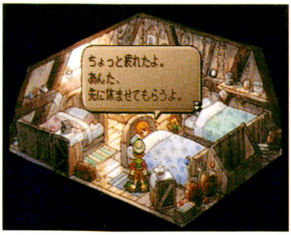
アレクセイ・ゼルゲン　HP？　LP？

ナイトサーバントを駆りたて槍を携えた、勇ましい姿のアレクセイ。とにかく多彩な技や術で、ウィルたちのHPを容赦なく奪う。特に厄介なのが、即死の可能性のある死のくちづけと、複数攻撃にもなるワイドショット。どちらも大ダメージは必死の必殺技である。3人のため、回復はこまめにしないと追いつかなくなるので注意。



ナイトサーバント　HP？　LP？

HPは高いものの、攻撃力はたいしたことない。3種類ほどの技を繰り出してくるが、丸裸でもない限り深刻なダメージを受けることはないだろう。取りたてて先に倒す必要はなく、複数攻撃の余波でダメージを与えていれば事は足りてしまう程度である。



◀ちょっと寝るだけ、という感じのニーナだったが、このまま永眠してしまう。

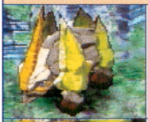
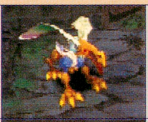
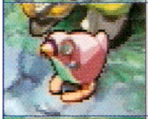
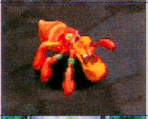
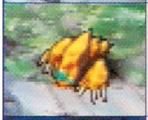
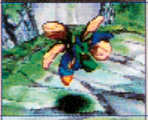
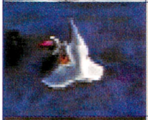
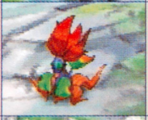
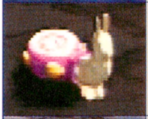
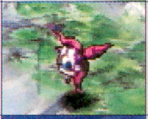
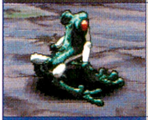
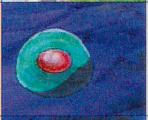
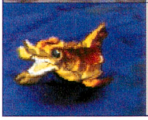
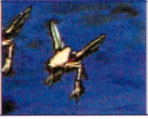
イベント攻略

石切場のモンスターチェック

鳥系のグリフォン、水棲系のアーマーンが強敵。特にグリフォンは、現時点のパーティで倒すのはほぼ無理。しかも戦闘終了交渉も難しいので、アイテムを落としてもらう存在と割り切って、戦うのは避けた方がいい。そのためにも動きのパターンを読みきろう。

◀全体攻撃、即死攻撃、魅了攻撃など、攻撃のバリエーションは多彩。

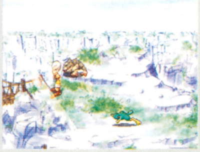
Monster Data モンスターデータ

	**砂親父　HP549　LP5** よくクロークラブを伴っている。攻撃力が高いので、最前列のキャラは身を守ったほうがいい。		**グリフォン　HP?　LP?** 石切場跡で最強のモンスター。1匹だけで登場する。まともに戦っても返り討ちにあうだけだ。
	**ペッグ　HP361　LP4** クチバシ、サマーソルトなど打撃系の技を多く持つ。スタン効果のあるミサイルヘッドが厄介だ。		**ワーカーアント　HP374　LP1** ほる攻撃は地味だが、油断しているとＬＰを減らされる。パーティバトルで色々な仲間を連れている。
	**クロークラブ　HP153　LP3** ＨＰが低いとスタッブでＬＰを減らされることがあるが、今のウィルなら心配ないだろう。		**ハンターアント　HP422　LP1** ワーカーアントと共に出現。ＨＰや攻撃力など、どの能力値もワーカーアントを上回っている。
	**アンカーヘッド　HP556　LP2** 大したモンスターではないのだが、ＨＰだけはやや高め。エリア攻撃などでまとめてやっつけよう。		**マンドレイク　HP128　LP1** 斧技・大木斬や槍技・草伏せの格好の的。十分成長したキャラなら複数攻撃で一網打尽にできる。
	**ハウスキーパー　HP212　LP20** 攻撃力が高いがＨＰは低い。早めに倒しておこう。たまにアンテニースピアを落としてくれる。		**悪魔草の種子　HP287　LP1** 多彩な攻撃をしてくるが、ダメージは小さい。植物系のモンスターなので、特効攻撃をしよう。
	**ダートホッパー　HP409　LP2** 水棲系のモンスター。この段階では、もはや弱い部類に入る。弓技サイドワインダーの餌食にしよう。		**スライム　HP835　LP100** ＨＰが高く、連携しやすい技を持っているので、早めに孤立させよう。体術の攻撃は効かない。
	**アーマーン　HP919　LP3** かなりのＨＰと攻撃力を持つ強敵。ソウルクランチがヒットしたキャラは、瞬時にしてＨＰを失う。		**シャークワーム　HP106　LP1** 攻撃力は低いが、マヒ状態にされてしまうマヒ凝視がいやらしい。ＨＰはかなり低い方。

ストーリー補足

石切場を訪れる他のキャラクター

ウィルが両親の仇討ちを果たしてから62年後。また、因縁を抱えた人物がこの石切場跡を訪れる。その名はサルゴン。ウィルとの関係は？　エッグとの関係は？　それはまったくの不明である。62年間といえば、人の一生とほぼ同じ年月であり、人の営みが変化するのには十分な年月だ。しかし、62年後の石切場跡は、ウィルが訪れた当時のそれと変わらぬ表情を見せたという。



◀ヒストリーチョイスにこのイベントが現れるのは、まだずっと先。

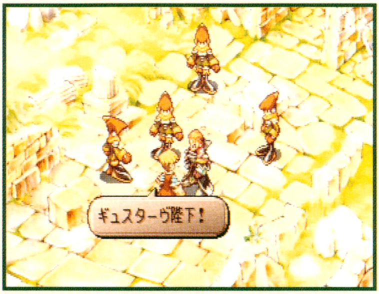
そして歴史の糸は紡がれ続ける…

アニマ教の噂

アニマ教の噂を聞きつけたウィルはワイドから、ここヴェスティアへやって来た。さっそく酒場へ行きタイラーたちと共に、あのハンの廃虚へ向かう。

ハンの廃虚の地下には噂どおり真アニマ教徒が多数修行していたのだった。ウィルたちは廃虚の地下深く進み、教祖が瞑想するところまでやって来たが、エッグが存在する「あの」感覚は感じられなかった。

そこへ真アニマ教を根絶やしにすべくギュスターヴの軍が侵攻してきたのだった。ハンの廃虚は大混乱に陥り、ウィルたちもその混乱に巻き込まれるのであった。が、その混乱の中、ウィルは教祖が廃虚の外に脱出しようとしているのを目撃する…。



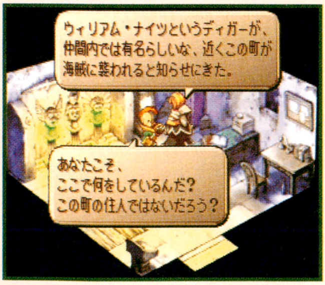
▲どうやらギュスターヴが直々に出向いてきたらしい。このあと彼は全軍に攻撃命令を出す。捕虜は不要、つまりこの遺跡でジェノサイドが繰り広げられるのだ…。

ウィル対エッグ

大混乱のハンから脱出し、しばらくしてヴェスティアに戻ってきたウィル。今度は海賊がエッグを持っているという噂が流れているらしい。タイラーが言うには、その噂の信憑性は高いという。既に策を施していたウィルは再びタイラーの協力を得てエッグの調査に乗り出す。

迎撃態勢を整えるべく、あの「夜の街」に入ったタイラーは、そこで意外な人物に出くわす。何とギュスターヴが街の片隅にある民家にいたのだ。ギュスターヴはタイラーと共に海賊を倒すため仲間に加わる。

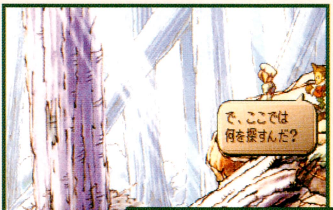
一方、ウィルは海賊船に首尾よく忍び込み、タイラーたちに撃退された海賊たちと共に沖へと向かう。そこでウィルはエッグを探すのだが…。


ウィリアム・ナイツというディガーが、仲間内では有名らしいな、近くこの町が海賊に襲われると知らせにきた。
あなたこそ、ここで何をしているんだ? この町の住人ではないだろう?

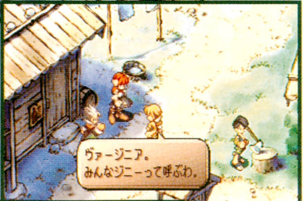
◀ウィルの策略に協力してギュスターヴは軍を率い、街までやって来た。そしてギュスターヴ自身もタイラーのパーティに参加する。

そして縦糸と横糸が紡がれ続ける…

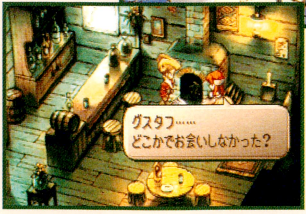
もちろん歴史はこれで幕を閉じるわけではない。歴史を新たに創り出すキャラクターがこれからも登場してくるのだ。


で、ここでは 何を探すんだ?

◀ここはある鉱山の付近。術士エレノアやディガーのリッチたちは何をしようというのか?


ヴァージニア。 みんなジニーって呼ぶわ。

▶このジニーも主人公の1人。田舎の村のような風景だが。


グスタフ…… どこかでお会いしなかった?

◀そのジニーはグスタフという男たちと行動を共にすることになる。

架空対談

「オレたちはこうして歴史を創った」

ウィル、
思い出さなくていいんだよ、
ウィル！！
アレクセイとあ
あの後……

歴史を体験するのが、この「サガ フロンティア2」のテーマだ。プレイヤー諸氏は果たしてギュスターヴやウィルたちが描いた歴史を体験できただろうか？　このコーナーでは歴史を創った2人を呼んで、その苦労話やエピソードを語り合ってもらうことにした。

こんにちはー。ボク、フリンです。今回はこのゲームの主人公のギュス様とウィルさんに、このゲームで繰り広げられた歴史ドラマの対談をしてもらいます。ボクが司会をやらせてもらいますので、よろしくね。

2人とも同郷の出身だった

フリン（以下「**フ**」）：じゃあ、まずギュス様から自己紹介を…。

ギュス（以下「**ギ**」）：私はギュスターヴ13世、後世では『鋼の』という冠が付くようだな。

ウィル（以下「**ウ**」）：ワシはウィリアム・ナイツ、普段はウィルと呼ばれておった。ワシも冠が付くようになったんじゃが、まぁそれはいいじゃろ。

フ：じゃあさっそくですが、お２人とも子供の頃に辛い経験をしてますよね。その頃の話を…。

ギ：７才のとき、父のギュスターヴ12世に祖国を追放された…。前日まで何不自由なく暮していたのにだぞ！　それをたかがアニマがないぐらいでだな…。

フ：ギュス様ぁ…いきなり愚痴らないで下さいよ。

ギ：む…、そうだな。だがグリューゲルまでの旅も決して楽ではなかったぞ。商船に乗るのだから船室などないに等しい。おまけに船乗りは荒くれ者が多かったからな。シルマール先生が一緒にいなければたどり着けたかどうか…。

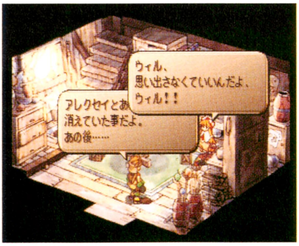
ウ：ワシも子供の頃は不幸じゃったぞ。ワシがまだ物心付くか付かないかの頃、両親が殺されてしまったんじゃ…。すごいじゃろ。幸い叔父夫婦が引き取ってくれたから良かったがのぉ。

フ：すごいじゃろ…って不幸自慢じゃないんですから（苦笑）。そう言えば、お２人は同い年ですよね？

ギ：私は1220年フィニー王国の首都、テルムの生まれだ。

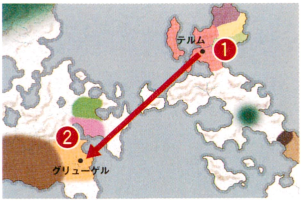
ウ：ほぉ、それは奇遇じゃの。ワシもテルムの郊外の生まれじゃよ。

フ：ボクはテルムなんて知らなかったな。ギュス様に連れていってもらうまで。でも、きれい


アレクセイとあ
消えていた事だよ。
あの後……

ウィル、
思い出さなくていいんだよ、
ウィル！！

▲ウィルは両親がなくなったときのことは、何らかの理由で良く覚えていないらしい。ショッキングな出来事だけに、当然といえば当然か…。



▲１）在住記録　ギュスターヴ1220年～1227年　ウィル1220年～1235年（テルム）
２）ギュスターヴ1227年～1232年　ウィル1236年（グリューゲル）

な街ですよね。

ギ：うむ。そうだな。私が子供の頃はテルムのことなど思い出したくもなかったが、母上はお好きだったようだ。よくテルムの思い出話を話されていたものだ…。

ウ：ワシは子供の頃からテルムにはよく遊びに行ったもんじゃ。かすかに両親に連れていってもらった記憶もあるのぉ。

フ：じゃあ、その頃には既にお２人はニアミスしてたんですね。結構、街ですれ違ってたりして（笑）。

ギ：馬鹿者！　私は仮にも王家の人間だぞ。市井の者と接触があるはずがなかろうが。

ウ：（ムッとしながら）ほっほっほ。ま、確かに最初は「仮」じゃったがのぉ。

デビューは共に15歳だった

フ：あ、話を変えましょう。お２人とも15歳で実戦を経験したんですよね？

ウ：ワシは叔母のニーナからクヴェルを探してくるように言われて、ハンの廃墟に旅に出たんじゃ。ナルセス、タイラー、そしてコーデリア…。彼女は元気にしておるかいのぉ…。それにしてもナルセスってのはイヤミが多い男でなぁ（笑）。タイラーは男の中の男、という感じじゃった…。

ギ：デビュー戦と言えば、フリン、覚えているか？　あのときお前は女盗族に捕まったよなぁ（笑）。

フ：ギクッ（しまった…余計なことを聞いちゃったよ）。

ギ：女盗族に縛られて転がってたとき、お前…、チビってなかったか？

フ：（涙目で）そ、そんなことないよ！　ひどいよ、ギュス様！

ウ：まぁ誰でも最初は恐ろしいし、緊張するもんじゃて。ワシも初めてモンスターと戦ったときは、やはり緊張したもんじゃ。もっとも頼りになる仲間がおったから恐ろしくはなかったがの。

ギ：私は、さほど怖いとも思わなかったな。練習は十分に積んだつもりだったし、自分で鍛えた剣を信頼していたしな。

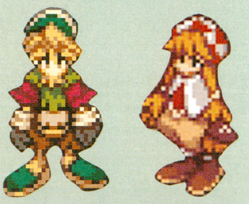
気になる女性の存在

フ：じゃあちょっと色っぽい話にしましょう。初恋と言うとギュス様の場合、レスリーでしょ。（注１）ウィルさんはどうなんですか？

ギ：お、おい、フリン。勝手に決めるんじゃない！　なんで私がレスリーを…。

（次ページに続く）

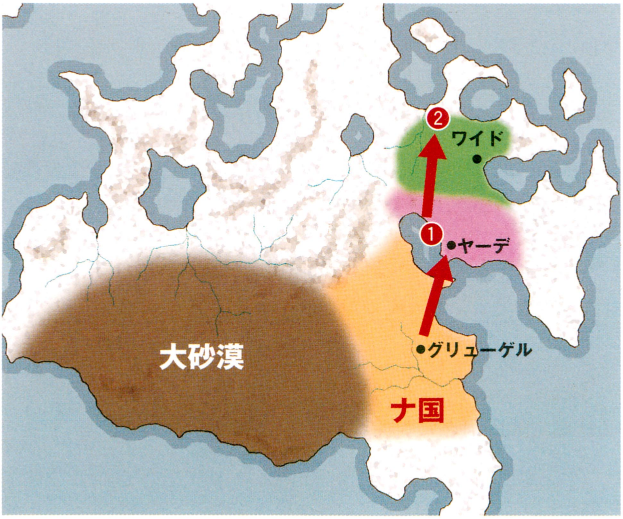
Notes



▲ギュスの育ての親であるコクラン夫妻。ウィルの持つクヴェル掘りのノウハウは叔母のニーナ譲り。留守を守る叔父の姿勢もまた見事なのである。詳しくは「対決！　アレクセイ」をプレイしてほしい

注１　「再会」のシナリオ参照

◀ヤーデの名もない鍛冶屋。だが彼が歴史に与えた影響は計り知れない。歴史は得てして無名の人間によって動くきっかけができるのである



▶在住記録１）ギュスターヴ1232年～1240年（ヤーデ）
２）ギュスターヴ1240年～1247年（ワイド）

フ：でもケルヴィンが言ってたよ。トマス卿のパーティーに行ったときに。レスリーと話しているときに、ギュスターヴもガキだなぁ、って。

ギ：あっ、ケ、ケルヴィンのヤツ…！

ウ：ほっほっほっ。女性関係が派手なギュスターヴ様も初恋の相手にはかなわないようじゃ（笑）。しかし懐かしいのぉ。ワシはやはりコーデリアが気になったかのぉ。年頃も同じぐらいじゃったし。コーディもワシと一緒に戦うことに満足していたようじゃ。まぁ向こうも、まんざらでもなかった訳じゃな（笑）。

フ：で、コーデリアさんとは、その後はどうなったんです？

ウ：うっ、そのことは話とうない…。まぁ、いろいろとあってのぉ。（注2）

フ：そうなんですか…。じゃあ、ギュス様は？　レスリーとその後どうなったのか、ボクも知らないよ。

ギ：国王たるもの女だけに関わっているヒマはないのだ。

フ：その割にはあちこちの女性に派手に手を出していたような…。しっかり王妃を決めておかないから、あとでもめるんだよなぁ…。ボソボソ…。（注3）

ギュスとウィル、出会うのは…

フ：お2人が実際に会うのは、かなりあとになってからですよね？

ギ：うむ。あれはワイドからテルムに戻って…。確かアニマ教の連中を根絶やしにしてやったあとだったか。（注4）

ウ：そうじゃのう…。その頃じゃった。アニマ教の攻撃のときにはワシも巻き込まれそうになって、生きた心地がせなんだ（笑）。出口という出口には兵隊がおったからのぉ。

ギ：あのあとだったか、ウィルが私のところに来たのは？

ウ：そうですなぁ。あれはワシが追っていたエッグを海賊が…。（注5）

フ：あっ！　ちょっと待って！　その話はプレイをしたときのお楽しみだよ。

ギ：海賊か…。懐かしいな。私がワイドにいたときに…。

フ：あ、ギュス様ぁ！　それも楽しみに取っておいてってばぁ！　もうこのままじゃ内緒の話がどんどん出てきちゃう…。（注6）今日はこの辺で終わりにします。

ギ：なんだ、もう終わりか。

ウ：ワシ、あまり話した気がせんのぉ。

ギ：しかしフリン、お前は何で子供の頃のままの話し方なんだ…？

フ：はっ…。じ、じゃあ、皆さん、また2回目、3回目のプレイでお会いしましょう！

この「サガ フロンティア2」は歴史を体験するゲームではあるが、1回で全ての歴史を知ることができるとは限らない。2回目、3回目でも新たな発見があるかもしれない。ぜひ隠れた歴史のエピソードを見つけてほしい。

Notes

注2　「潜入！ アレクセイ一味」の項参照

注3　「再会」のシナリオを見てもその片鱗が伺える

注4　「アニマ教の噂」のシナリオでは直接顔を会わすことはないが、２人ともハンの廃墟にいるのだ

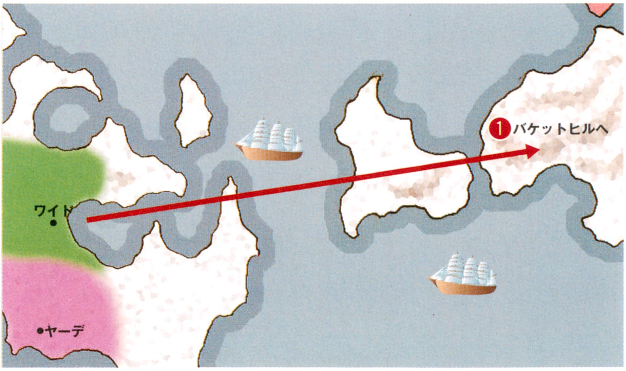
注5　「ウィル対エッグ」のシナリオの話である

注6　例によって、ある条件を満たした場合のみ出現するシナリオもある

まだ分からんのか？
ギュスターヴだ。
ところで、
あなたは誰なんですか？

▲ギュスターヴはタイラーとは直接会うことになる。もっともタイラーは一国の王が直接出向いてくるとは思わなかっただろう。

▼在住記録　1）ギュスターヴ1247年（バケットヒル）



サガ フロンティア2

―― 最速攻略本 ――

EDITOR IN CHIEF	垣貫真和
EDITOR	青木基至
EDITORIAL STAFF	松本智春 芳賀浩樹 安田耕一郎
PRODUCT MANAGER	中村寛文
WRITING	相原孝昭 大野哲次 風間尚仁 加納結介 宮本正教
DESIGN&LAYOUT	山本由香 黒本博幸 桑田耕匠 前川智子 渡　直子 株式会社ローヤル企画
CHARACTER ILLUSTRATION	小林智美
SUPERVISER	野村　匡 惣水清貴 内藤有香 株式会社スクウェア

発行　1999年4月1日　初版

発行人　鈴木　尚
編集人　横田洋文

発行所　株式会社デジキューブ
〒150-0012
東京都渋谷区広尾1-13-7
恵比寿イーストビル
TEL　03-3444-5765
FAX　03-3444-5940

印刷　凸版印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えします。本書の全部、あるいは一部を小社からの承諾を得ずに複製することは、いかなる方法においても禁じられています。ゲームの内容に関するご質問には一切お答えできませんのでご了承下さい。定価はカバーに表示してあります。

ISBN-4-925075-50-0

©1999スクウェア
“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また“PocketStation”は同社の商標です。

SQUARESOFT

サガ フロンティア2 最速攻略本 for beginners

DigiCube

SQUARESOFT

DigiCube

ISBN4-925075-50-0 C0076

ファイナルファンタジーVIII

BOOK FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著
好評発売中　本体価格/1,500円（税別）

BOOK 最速攻略本 for beginners
好評発売中　本体価格/780円（税別）

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/3,689円（税別）　SSCX-10028（4枚組）

BOOK ポストカードブック
好評発売中　本体価格/1,000円（税別）

BOOK シールブック
発売日未定

BOOK ペーパークラフトブック
発売日未定

BOOK メモリアル アルバム
発売日未定

ファイナルファンタジーコレクション

BOOK 幻想世界の攻略本
好評発売中　本体価格/1,200円（税別）

チョコボ レーシング～幻界へのロード～

BOOK フルスロットル攻略本
好評発売中　本体価格/1,100円（税別）

BOOK ポストカードブック
好評発売中　本体価格/1,000円（税別）

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/1,942円（税別）　SSCX-10030

サガ フロンティア2

BOOK ポストカードブック
好評発売中　本体価格/1,000円（税別）

BOOK 設定資料集・サンダイル年代記
好評発売中

BOOK SaGa FRONTIER II ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著
発売日未定

CD オリジナル・サウンドトラック
4月21日発売　価格/3,204円（税別）　SSCX-10031（3枚組）

BOOK メモリアル アルバム
発売日未定

サイバーオーグ

CD オリジナル・サウンドトラック
4月21日発売予定　価格/1,942円（税別）　SSCX-10029

イズ インターナル・セクション

BOOK LOUD COLORS FROM INTERNAL SECTION
「iS」が導くナチュラルハイの世界
好評発売中　本体価格/900円（税別）

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/1,942円（税別）　SSCX-10027

チョコボの不思議なダンジョン2

BOOK シールブック
好評発売中　本体価格/1,200円（税別）

●デジキューブの書籍、サントラの最新情報はこちらで
http://www.digicube.co.jp/

©1999 スクウェア イラストレーション：小林智美

ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、
また“PocketStation”は同社の商標です。

ISBN4-925075-50-0
C0076 ¥900E
9784925075503
1920076009006

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価（本体900円+税）

SQUARESOFT　サガ フロンティア2｜最速攻略本 for beginners　DigiCube